

№ 5 (65)
май 2005 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

14 июля 1789 года было обычным днем. Еще утром никто в Европе и не подозревал, что день этот станет днем взятия Бастилии и ознаменует начало новой эпохи. Эпохи, в которой Франции предстояло пройти через революцию, установление диктатуры, а позже - Империи, и бесконечные войны. Эпохи, когда по континенту станут разгуливать миллионные армии, а карта будет перекраиваться ежемесячно. Эпохи, когда из безвестности поднялся полководческий гений Наполеона, а вместе с ним и ряды соратников.

Казаки II: Наполеоновские войны

Driver 3

Новый криминальный сюжет прилагался. На этот раз Таннеру было поручено остановить бандитский клан под началом некого Васкеса, осуществлявшего крупнооптовую торговлю оружием.

devil may cry 3

Не суждено было и мисс Рэйн рассиживаться на своем троне, ибо близился день, роковой день Его пробуждения. И этот день наступил, и в мир явился Он – с парой пистолетов за спиной, серебряным клинком в руке, с улыбкой на лице и жаждой мести в сердце. И имя ему было Данте...

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

АНОНСЫ

Забыли про "отчаянную" тактическую RTS Desperados с неповторимым ароматом Дикого Запада? А зря! Совсем недавно Atari сделала официальный анонс сиквела: матерый негодяй Джон Купер вернется и будет мстить (в полном 3D и с возможностью поучаствовать в стычках), в соответствии с названием — **Desperados 2: Cooper's Revenge**. Релиз проекта, разработкой которого занимается Spellbound Studios, запланирован на конец года.

1С издаст в России игру **American Chopper**, разработанную питерской командой Creat Studio "на экспорт". С одной стороны, фокус на Запад разработчиков понятен, но немного обидно за простого геймера, который до сих пор не мог увидеть созданную россиянами игру на русском же языке.

Уже после закрытия КРИ, на которой демонстрировалась одна из пре-альфа версий **Jagged Alliance 3D**, Game Factory Interactive / МиСТ ленд — ЮГ поделились информацией о новом проекте под популярной маркой. В трехмерном "эксперименте" (по словам разработчиков), римейке, выросшем в самостоятельный проект, игрок выступит в роли влиятельного предводителя команды, освобождающую одну африканскую страну от "тирании и бандитизма". Нас ждут 12 основных и 8 дополнительных миссий (смены времени суток и путешествий по карте не предвидится), 30 старых знакомых наемников (наиболее полюбившихся персонажей для включения в игру выбирают на форумах МиСТ ленд — ЮГ — http://mistforum.com/?style=2&language=russian), множество видов оружия и детально проработанный нелинейный сюжет. Битвы — в реальном времени, с "умной" паузой. Учитывая недовольство многих фанатов серии слишком резким "отклонением от курса" Jagged Alliance, разработчики спешат успокоить аудиторию: следующий за Jagged Alliance 3D проект, Jagged Alliance 3, будет ревностно следовать традициям. Карта, пошаговый режим и все такое. Увидеть Jagged Alliance 3D (кстати, проект скоро сменит название) мы сможем не раньше начала осени.

Недолго осталось ждать второй части многопользовательского шутера во вселенной Звездных Войн — **Star Wars: Battlefront 2** (http://www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii/indexFlash.html#Home). Концепция игры останется неизменной, минимальные изменения претерпит и графический движок (игра — мультиплатформенная). Зато теперь на каждой из 12 планет вместо мясного бот-матча игроку будет предложена уникальная сингл-миссия, джедаи станут доступнее, а класс "пушечного мяса" ("альтер-эго") можно будет менять прямо в процессе игры. Кроме того, создатели обещают полномасштабные космические сражения ("класс персонажа — TIE Fighter"). Такое вот безобразие ждет этой осенью всех фанатов вселенной Звездных Войн, неровно дышащих к сетевым мясорубкам. Причем, сразу на PlayStation 2 и PC.

Белорусская команда Steel Monkeys поделилась первой информацией и скриншотами из своего самого амбициозного проекта: **2 Days to Vegas**, в стиле небезызвестных фильмов товарища Тарантино. Главный герой, некто Винни, не успев выйти из нью-йоркской тюрьмы, попал в новую, еще более крутую передрягу. Чтобы выручить младшего брата Томми, парню нужно за двое суток посетить несколько крупных городов, "уладить" там дела и, судя по названию, добраться до Лас-Вегаса. Впрочем, о подробностях разработчики пока умалчивают, а вот на скриншоты (персонажи и текстуры — игровые, остальное — отрендерено) уже можно посмотреть, и сделанное внушает оптимизм. Детали о сроках выхода проекта и договорах с издателями не разглашаются.



Half-Life 2: Aftermath

Удивительную историю о приключениях индейца Tommy Hawk-а (не путать с Tony Hawk-ом;) из племени Cherokee, похищенного злобными инопланетянами, поведает шутер **Prey**, который многие ветераны мышки и джойстика даже уж и не чаяли увидеть. Разработчики из Human Head/3D Realms наконец-то собрались с силами, и в начале следующего года должны выдать на-гора амбициозный проект. Перед главным героем стоит нелегкая задача по исследованию таинственного корабля пришельцев, на котором он волею судеб оказался, а заодно — по разрушению коварных планов злобных алиенов и недопущению их вторжения на родную планету. Томми обладает различными интересными сверхъестественными способностями: к примеру, он может покидать свое тело и бродить по кораблю, не обращая внимания на материальные преграды. При этом, однако, телесная оболочка остается беззащитной... После смерти героя вам не придется спешно загружаться — будет достаточно лишь уничтожить нескольких обитателей параллельной астральной плоскости. Продвинутая система порталов, позволяющая игроку влиять на пространство и время в игре, транспортные средства, своеобразная архитектура корабля (надо полагать, что-то в духе шахт из Descent) и модифицированный движок Doom 3 в качестве основы — вот основные штрихи к портрету мрачного и самобытного шутера, которым должен стать Prey.

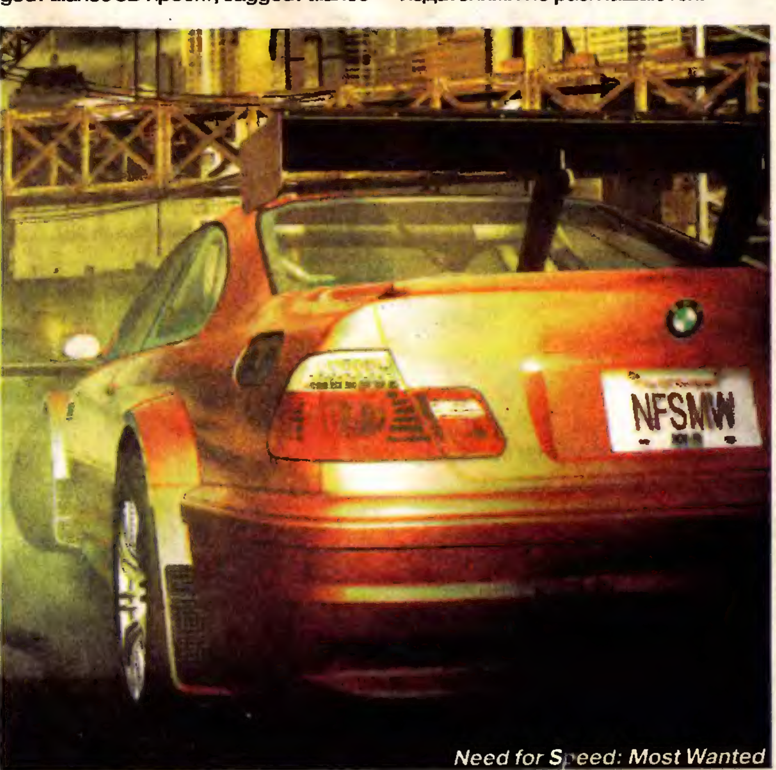
Ночной Дозор Racing — проект от Нового Диска/Psycho Craft Studio, анонс и первая демонстрация которого прошли на КРИ. В данных аркадных гонках, как нетрудно догадаться, участвуют представители дневного и ночного дозоров, которые "в свободное от работы время" таким экстравагантным способом делят Москву на сферы влияния (победил — получай очередной регион города под свой контроль). Каждый из шести автомобилей (включая, конечно, "фирменный" горсветовский "ЗИЛ") обладает собственными спецспособностями: УАЗ светлых умеет замедлять соперников светом фар (непростых, понятно), а Audi "темных" способна развешивать над противником воронки-проклятия. Гонки могут происходить и в Сумраке, где нет дорожного движения, зато имеются различные любопытные бонусы. Правда, в показанной на КРИ версии Сумрака и трафика не было, но, думаю, эти вещи будут реализованы в лучшем виде к сентябрю — именно тогда, одновременно с выходом второй части фильма, должна появиться игра.

То, в чем, опять-таки, никто не сомневался, свершилось: приключения одиозного ученого-супермена, сменившего монтировку на гравиган, продолжаются. Да-да, летом выйдет адд-он **Half-Life 2: Aftermath**, где все желающие могут снова примерить на себя интеллектуальный бронекостюм товарища Фримена, который вместе с Аликс и другими повстанцами поспешит смыться из обреченного города. Собственно, подробностей пока не известно: наверное, просто "всего будет больше". Продукт планируют распространять, в первую очередь, посредством Steam, но Даг Ломбарди не исключил возможность последующего выхода и боксовой версии.

Издатель THQ и канадская Relic Entertainment, известная широким геймерским массам по блестящим стратегическим проектам Homeworld 1-2, Warhammer 40000: Dawn of War, из будущего и космоса решила вернуться в героическое "земное" прошлое и явить игрокам еще один, -надцатый взгляд на Вторую Мировую. Стратегия **Company of Heroes** обещает стать пусть не самым оригинальным проектом на тему, но явно одним из красивейших: детальная проработка ландшафтов, высочайшего класса анимация и не обделенные деталями и полигонами персонажи, пожалуй, смогут заткнуть за пояс многие шутеры на военную тему прошлого поколения. Игра будет щеголять мощной системой учета повреждений (за физику отвечает Havok): вмятины на местности от снарядов, разрушаемые строения — все это будет обычным делом в Company of Heroes. Еще один немаловажный момент, отличающий CoH от десятков себе подобных стратегий (кроме, конечно же, великолепного 3D-движка) — высококачественный искусственный интеллект. Он будет грамотно управлять подначаленными войсками, используя укрытия и приспосабливаясь к меняющейся обстановке. Кроме реалистичности, игра обещает быть достаточно натуралистичной: все ужасы войны, включая истекающих кровью раненых солдат, вам обязательно покажут безо всякого стеснения. Место действия — Нормандия, 1944. Релиз — в 2006-ом.

EA официально объявила второй адд-он к The Sims 2 — **The Sims 2: Nightlife**, как вы уже знаете (если внимательно следите за новостями), будет посвящен ночной жизни (клубы, вечеринки, свидания под луной), принесет более сотни новых предметов. Все как обычно, а релиз — осенью.

"Зловещие мертвецы" вернутся на мониторы этим летом! Такое сенсационное известие поступило из THQ, которая издаст выходящий летом экшен с элементами квеста **Evil Dead Regeneration**. Наш старый знакомый борец с нечистью, после событий, описываемых в кинотрилогии, попадает в жуткий "дурдом" (читай — "лечебницу для умалишенных"), где чересчур смелые эксперименты главврача с "Книгой мертвых"



Need for Speed: Most Wanted

ИНТЕРНЕТ

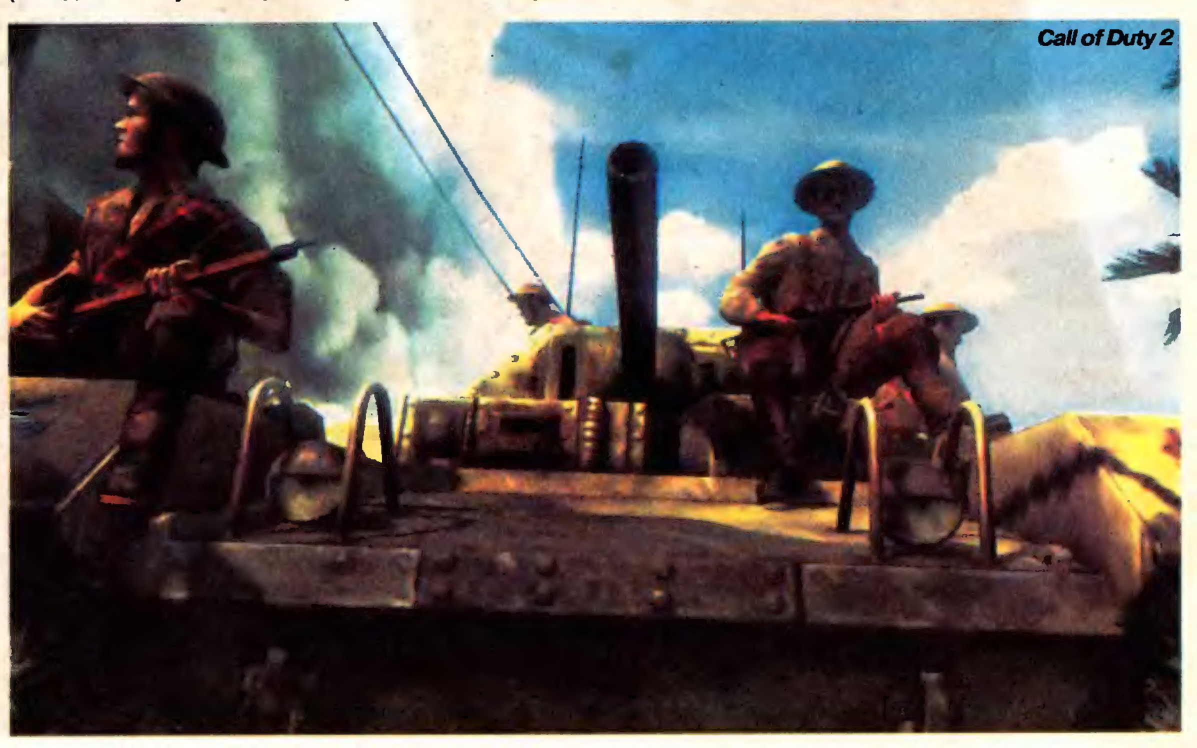
Deep Shadows и Руссобит-М открыли официальный сайт амбициозного экшена с ролевыми элементами — **Xenus: Boiling Point** ("Ксенус: Точка Кипения"). Трейлер, скриншоты, форум, информация о проекте — все там, на http://www.xenus.ru.

Акелла запустила сайт **Корсаров 3:** http://www.akella.com/k3/. По этому адресу вы найдете стандартный набор промо-сайта, состоящий из новостей проекта, скриншотов, музыки и форума.

Обновился официальный сайт компании МиСТ ленд — ЮГ. По адресу http://www.mistgames.ru/ расположились flash- и HTML-варианты сайта на русском и английском языках. Информация о студии, проектах, вакансиях и форум. Хотите узнать о разработчике JA 3D и JA3 больше? В таком случае сайт необходимо посетить обязательно!

Аркадные "гонялки" **Juiced** от THQ недавно явили всему миру свой официальный сайт: http://www.juiced-racing.com/. Ценителям высоких скоростей — однозначно туда!

Неординарный футуристичный шутер **Neuro** от Revolt Games (авторов Homeplanet), повествующий о нелегких трудовых буднях бойца с продвинутыми пси-способностями, обзавелся официальным сайтом: http://www.revoltgames.com/neuro/ main_rus.html. Ссылки на два англоязычных интервью, пара-тройка не слишком впечатляющих скриншотов и краткая информация о проекте со ссылкой на официальный форум — вот все содержимое сайта.



Call of Duty 2


Company of Heroes

приводят к очередному прорыву нечисти в наш мир. Опять работка для главгероя Эша (Ash), которого, как и в фильме, "играет" Bruce Campbell. А выйдет новая игра от THQ на Xbox, PlayStation 2 и PC.

Разработка очередного проекта с Мисс Крофт в главной роли еще с 2003 года ведется на студии Crystal Dynamics. Перед началом работы создатели тщательнейшим образом проанализировали предыдущие игры серии и отзывы о них игроков и рецензентов. Результатом должна стать **Lara Croft Tomb Raider: Legend**, своеобразное "возвращение к истокам" — игра, призванная сохранить все лучшие элементы и дух серии, привнеся новое в уже немного приевшиеся однообразные приключения Лары. Обещают сделать главную героиню более живой (визуально она действительно выглядит куда симпатичнее), добавить новых техприспособлений ("кошку", фонарик, бинокль). Пока на скупом официальном сайте (http://www.tombraider.com/main.html) доступны лишь несколько картинок и сообщение о том, что наполнение контентом произойдет летом. Возможно, подробности о проекте станут известны даже раньше — на E3. Тогда-то мы вас с ними и познакомим. Уже сейчас, однако, известно, что игра будет мультиплатформенной (PC/PS2/Xbox), а процессом разработки LCTR: Legend руководит создатель первой части — мистер Тоби Гард.

Еще один анонс гиганта игростроения посвящен новой игре серии Need for Speed — **Need For Speed: Most Wanted** вернет нас во времена головокружительных игр в догонялки с полицией из Hot Pursuit, правда, ограничив место действия традиционным для серии Underground мегаполисом, но уже "дневным". В игре будет восемь различных режимов (похоже, просто в той или иной мере эксплуатирующих главную идею) и более сотни различных автомобилей. Примечателен список платформ, для которых разрабатывается игра: PC, PS2, Xbox, GameCube, а также Nintendo DS, GBA и PSP! Боюсь, какими-то "сверх-" красотами PC-версия блистать не будет, исходя даже из особенностей мультиплатформенной разработки.

На прошедшей КРИ Акелла представила **Enosta: Discovery Beyond** — симпатичную космическую экшен-RPG в лучших мышекликательных традициях Diablo с элементами Privateer. В качестве хладнокровного наемника мы мотаемся по обреченной галактике (все выжившие после планетарных катаклизмов перебрались на автономные корабли/космические станции), собираем грузы, выполняем задания... Судя по скриншотам, дела у разработчиков из Kvazar Studio (Краснодар) с проектом идут неплохо. Результат их трудов, сообщает Акелла, мы увидим в конце года.

На КРИ также демонстрировался и любопытный ролевой проект **Санитары Подземелий**, по одноименному произведению широко известного переводчика Дмитрия "Goblin-а" Пучкова. Основанная на движке еще не вышедшей "Магии крови", RPG выглядит довольно симпатично, пусть и мрачновато. Главный герой — разведчик по кличке Кабан, заброшенный в качестве заключенного на некую планету-тюрьму для проведения секретной операции. Обещают огромный проработанный мир, нелинейную систему диалогов (более 200 персонажей!) в "гоблиновском" стиле и традиционную ролевую свободу (в рамках сеттинга, конечно), а заодно — некий таинственный режим геймплея "Goblin Mode". Что ж, в конце года (четвертый квартал) сами увидим, что санитары нам готовят.


Heroes of Might and Magic V

E3: в преддверии

18 мая стартует крупнейшая мировая выставка электронных развлечений — Electronic Entertainment Expo (в простонародье — E3). Со всего света в Los Angeles Convention Center съедутся разработчики, издатели, представители торговых сетей, репортеры, аналитики и простые зеваки.

Почти 50 тыс. м^2 площади выставочного центра еще ранней весной поделили между собой более 400 компаний, планирующих представить на этом пространстве более 5000 продуктов. Больше всего будет представлено шутеров (19%), чуть меньше — RPG (13%), на третьем месте по количеству проектов — жанр спортивных игр и гоночных симуляторов (11%). Как обычно, на сайте http://www.e3insider.com/ будут проводиться полномасштабные "живые включения" с E3, чтобы не попавшие на этот "праздник жизни" геймеры не чувствовали себя обделенными. Так что ждите в следующем номере у нас большой репортаж о проектах E3, пока же расскажем о том, что представят на выставке крупнейшие игровые издательства.

Из наиболее заметных проектов, которые привезет в Лос-Анджелес **Ubisoft** — Heroes of Might & Magic V, адд-он к Brothers in Arms, Rainbow Six: Lockdown, King Kong, Prince of Persia 3 (см. небольшую заметку в "новостях приставок"), 187 Ride or Die и Myst 5: End of Ages.

Издательство **JoWood** на E3 продемонстрирует всем желающим RPG Gothic 3, экшены StarGate SG-1: Alliance и Panzer Elite Action, а также удивительной красоты стратегию SpellForce 2: Blend of Perfection. Для "непростых смертных" за закрытыми дверями будут показаны Hotel Giant 2, Ski Racing 2006 и The Guild 2.

"Take2", полностью именуемая Take-Two Interactive, привезет на E3 множество амбициозных проектов (числом два): первый — это сиквел Serious Sam 2 (выходит осенью), второй — вымученный Prey (выходит зимой, в начале 2006-го).

На стенде **ATi**, интригует компания публику, будет продемонстрирован новый проект Remedy Entertainment (но не Max Payne 3!) и "секретный проект" от Take2 Interactive. Скорее всего, Take2 покажет шутер с многолетней историей Prey, разработка которого наконец-таки вышла на финишную прямую.

Акелла покажет посетителям выставки Морского Охотника, Корсаров 3, Одиссею капитана Блада и Swashbucklers: Blue & Gray. Кроме того, будут представлены космо-экшен-RPG Enosta: Discovery Beyond, юмористический квест Raiders of the Lost Casino, а также две игры по мотивам произведений братьев Стругацких: RPG Трудно быть богом и детективный квест Отель "У погибшего альпиниста". Приедет на E3 и Axle Rage (переименованный в Rage Rider и подвергшийся небольшому редизайну), а заодно — Heavy Duty и тактическая RPS в антуражах Второй мировой — S.M.E.R.S.H.

Бука повезет за океан на демонстрацию целую пачку шутеров (Велиан, Чистильщик, Метро-2), RPS Магия войны, гонкосим Москва на колесах и амбициозный проект Стальные Монстры — стратегию реального времени с элементами авиасимулятора.

Новый диск покажет на E3 целых семь проектов, которые отечественные игроки уже имели возможность лицезреть на КРИ: тактическую RPG Ночной Дозор, TPS Антикиллер и Дорога Смерти, сразу несколько гоночных проектов (Ночной Дозор Racing, LADA Racing Club и Fast & Funny), а на закуску — амбициозный FPS (то бишь, шутер от первого лица) Metathrone Project.

А вот компания **Codemasters** приедет на E3 без игр. Одна маленькая переговорная комната — так будет выглядеть "стенд" Codemasters. Дело ли в нехватке денег, игр, а может — в нежелании их показывать сырыми, мы навряд ли узнаем. Правда, один из проектов, издаваемых Codemasters, на E3 все-таки будет: тактический экшен Operation Flashpoint 2 покажут на выставке сами разработчики из Bohemia Interactive.

Виртуальные вещи, реальные деньги

Конец июня — именно на это время намечено открытие сервиса Station Exchange, официальной торговой площадки для купли/продажи виртуальных благ в Everquest 2. Sony Online Entertainment планирует сделать оффлайн-бизнес, связанный с ее MMORPG, более прозрачным, защитив доверчивых покупателей от продавцов-мошенников. Ну и заработать, конечно же, отобрав законные проценты с продаж у крупнейшего мирового аукциона eBay.

Подпольный рынок продажи виртуальных персонажей и вещей оценивается экспертами в 200 млн долл. (!!!), и, судя по всему, эти цифры будут лишь расти. За счет продажи "артефактов" и виртуальных денег существует множество онлайн-проектов помельче, а также специализированные "фирмы", в задачи которых входит прокачивание героев и поиск уникальных вещей для их последующей продажи.

Компания Sony Online Entertainment — первая из когорты разработчиков крупных MMORPG, официально поддержавшая и стимулирующая продажу виртуальных предметов. Пока что Blizzard (World of Warcraft) и NCSoft (Lineage II) резко отрицательно относятся к продажам вещей и персонажей; но не исключено, однако, что пример SOE (тем более, если дело окажется очень доходным) окажется заразительным.

Интересная штука, все-таки, человеческая природа: в желании утереть нос ближнему своему даже в виртуальном мире, люди готовы платить сотни и тысячи вполне реальных дензнаков. Покупая высокоуровневого персонажа, игроки, по сути, платят за удовольствие, которого их лишили — тот "fun", который они могли бы получить, прокачивая персонажа самостоятельно.

Nival Interactive = Nival, Inc.

Компания Nival Interactive, крупнейший российский разработчик компьютерных игр, была в начале апреля приобретена американским технологическим холдингом Ener1 Group. В него входит 9 компаний, работающих в различных сферах бизнеса США и Японии. Желание расширить присутствие на игровом рынке крупного инвестора Ener1, очевидно, совпало с желанием Nival усилить свои позиции на мировом рынке.

Новая компания, Nival, Inc., со штаб квартирой в Fort Lowerdale, Florida (США), сфокусируется на разработке мобильных игр, а также игр для приставок третьего поколения.

При этом компания не планирует оставлять PC-рынок, однако их производство, скорее всего, будет перенесено в региональные представительства Nival, которые откроются в скором времени. С финансовыми возможностями Ener1, Nival, Inc. сможет на более выгодных условиях сотрудничать с зарубежными издателями, а также эффективно продвигать свои продукты на перспективных (американском, японском) рынках.

Особое внимание планируется уделить системам online-дистрибуции. Несмотря на то, что, по словам Орловского в интервью E-xecutive.ru, "сегодня рынок PC-игр стагнирует", нынешние находящиеся в работе проекты будут, скорее всего, завершены в Москве; впоследствии их производство будет перенесено в регионы, а Московский офис займется наиболее ответственными и сложными проектами — скорее всего, консольными.

Команда полностью сохранится, а во флоридской штаб-квартире разместится сравнительно небольшое количество менеджеров и специалистов по маркетингу. "А я, судя по всему, буду жить в самолете", шутит Орловский — он остается президентом компании под немного видоизмененным названием.

Что ж, рано или поздно это должно было произойти; Nival — молодцы, так как планомерно двигаются к цели и уже вышли на уровень мирового качества в своих проектах (пока таких разработчиков в России немного).

Жаль, конечно, что почти родной "подснежник" стал (пусть и формально) американским. Понятно, что как для Nival-а, так и для отечественной индустрии в целом (как прецедент) — это огромный шаг вперед, но все равно как-то не по себе. "Просто настало время взрослеть", — сказал Сергей Орловский на форумах DTF.RU.

С этим, к сожалению, не поспоришь — глупо спорить с неизбежностью.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Hearts of Iron II

***Название локализации:** "День Победы II"*
***Жанр:** глобальная стратегия*
***Разработчик:** Paradox Interactive*
***Локализатор:** Snowball*
***Издатель:** "1С"*
***Количество CD в локализованной версии:** 2*



Hearts of Iron II — пожалуй, лучшая на сегодняшний день серьезная стратегия о Второй мировой войне. Выбираем практически любую из стран, существовавшую во время той войны, и начинаем за нее играть. Отражены все аспекты — от военных действий до экономики, от дипломатии до внутренней политики. Единственный недостаток игры состоит в том, что человек, привыкший к стандартным стратегическим решениям в духе "обвести юниты рамкой и пойти в атаку", вряд ли сможет освоить Hearts of Iron II с наскока.

Локализация этой игры получила название "День Победы II", и была выполнена Snowball. Последняя команда явно неравнодушна к играм от Paradox Interactive и подходит к их переводу с душой. Не стал исключением и данный случай.

Коробка с игрой включает в себя электронную версию руководства, подготовленную локализаторами. Надо сказать, это очень сильно поможет тем, кто ранее не сталкивался с глобальными стратегиями. Мануал опишет все нюансы геймплея, даст несколько советов по самой игре и даже по ее модификации. Жаль только, что в исторической части руководства иногда попадаются опечатки. Но их не так уж и много.

Запустив игру, мы начинаем с выбора страны. Историческая справка к каждому государству на русском языке наличествует. А теперь представьте себе объем перевода, который пришлось проделать локализаторам — и впечатлитесь. Ведь стран в игре огромное количество, а для ведущих государств исторические справки даже выполнены в нескольких экземплярах.

В названиях провинций был сохранен оригинальный стиль шрифта английской версии игры. Кстати, все имена провинций переведены на русский в соответствии с исторической и географической достоверностью. Аналогичная ситуация и с именами полководцев и государственных деятелей. Единственное, что режет глаз, — у части из них инициалы присутствуют, а у прочих — нет. Иногда из-за нехватки места названия юнитов не влезают в отведенное для них место, но такие случаи единичны. А к сокращениям типов войск и вовсе никак не придерешься — все понятно на интуитивном уровне (вам не составит труда догадаться, что такое "пех." или "кав."). Хорошо переведены также тексты исторических событий, описания способностей лидеров, технологическое древо. Есть лишь один нюанс, который заставляет меня снизить оценку. Это шрифт в сообщениях. Он несколько мелковат и трудночитаем на мониторах с диагональю меньше 17 дюймов. Хотя проблема и не стоит так остро, как с русской версией "Крестоносцев", но она все же есть.

Впрочем, все это не мешает оценить локализацию как очень хорошую. Приведенные недостатки никоим образом не перевешивают достоинств перевода. Так что фанатам глобальных стратегий остается только найти русскую версию игры и установить себе.

***Оценка игры:** 9.*
***Оценка локализации:** 8.*

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"

One Must Fall: Battlegrounds

***Жанр:** файтинг*
***Разработчик:** Diversions Entertainment*
***Локализатор:** Nival Interactive*
***Издатель:** "1С"*
***Количество CD в локализации:** 1*

One Must Fall: Battlegrounds — файтинг, рассказывающий о боях управляемых людьми роботов на аренах будущего. Несколько чемпионатов, относительно простая схема управления, достаточно большой выбор комбо-ударов — вот ключевые особенности игры. Правда, нельзя сказать, чтобы проект даже в свое время (а вышел он в конце 2003 года) взобрался на вершины продаж, но все-таки в жанре наблюдается определенная нехватка игр, соответственно, часть аудитории ему привлечь удалось. И вот, не прошло и полутора лет :), как в продаже появилась локализация.

Тем, кто собирается поиграть, настоятельно рекомендую почитать мануал. Он переведен полностью, и основная необходимая вам в нем информация — о клавишах управления. К сожалению, сокращения, примененные локализаторами, не всегда интуитивно понятны, что не может быть им зачтено в плюс. Почему это игроки вынуждены строить догадки о смысле сокращений, примененных Nival? Не всегда наилучшим образом подобраны и названия для игровых режимов. Скажем, "последний выживший" — только один из вариантов, применимых в данном случае, и не самый лучший, по моему мнению. Встречаются досадные опечатки — например, в обучении, где говорится "нажмите вправо", подразумевается "влево".

Наконец, мы с вами подобрались к главной проблеме локализации, за которую надо снимать не менее полутора баллов в оценке. Переводчикам совершенно невдомек, что в русском языке существуют определенные правила переноса. И что этим правилам неплохо бы следовать. Очень, знаете ли, неприятно читать слово "на", разделенное переносом на две буквы по разным строчкам. И ладно бы это было один-два раза — так нет, на каждом шагу — "л-адно", "нажмит-е", и т.д. и т.п.

В остальном перевод неплох. Фразы персонажей перед боем, раздел внутренней помощи, характеристики, обучение, описания режимов и прочее — все в порядке. А иногда предложения даже вызывают улыбку. К примеру, просьба тренера: "Нападайте на меня, бейте, лупите, это доставит мне большое удовольствие".



Итак, локализация получилась средняя. Видны как результаты работы, так и скрывающиеся за ними огрехи. Один из немногочисленных провалов Nival-а, как это ни удивительно.

***Оценка игры:** 7.*
***Оценка локализации:** 6.*

Freedom Force vs. The Third Reich

***Жанр:** тактика/RPG*
***Разработчик:** Irrational Games*
***Локализатор/издатель:** "Новый Диск"*
***Количество CD в локализации:** 2*



Freedom Force vs. The Third Reich — тактическая ролевая стратегия, действие которой происходит в комиксовой вселенной. Игрокам предстоит стать во главе отряда супергероев и пройти вместе с ними по долгой дороге приключений. На пути встретятся самые разные злодеи, цели которых разнятся в диапазоне от завоевания мира до его уничтожения. Чтобы героям не было скучно, у них имеется набор сверхспособностей, с помощью которых преодолеваются препятствия. Проект выглядит очень даже неплохо — мультяшная графика, проработанные предыстории героев, отличная кампания, разрушаемое окружение — все это говорит в его пользу. Так же, как и выход локализованной версии практически одновременно с мировой премьерой.

Сразу хотелось бы отметить отличную озвучку игры. Каждый герой или злодей говорит своим голосом, с явно выраженными интонациями. Скажем, в произношении слов генералом Блицкригом явно слышится немецкий акцент. Яркого и напористого Эль Диабло вы вряд ли перепутаете со спокойным Ментором. А Еву — с Алхимэссой. К тому же многие голоса настолько похожи на свои английские аналоги, что просто диву даешься. Плюс к тому, у всех героев не только собственный голос, но и уникальный стиль общения, который был верно передан локализаторами.

Перевод меню выполнен без ошибок. С характеристиками и способностями также все неплохо, за исключением того, что "Стойкость" — не самый лучший выбор названия для характеристики, отвечающей за число HP. Впрочем, это я, наверное, придираюсь. Что порадовало — отлично отображены описания значений характеристик. Скажем, у Силы они варьируются от "жалкий" (при минимальном числе) до "самый могучий" (при максимальном). Встретятся нам здесь и такие перлы, как "улитка" (для очень медленного персонажа) или "дистрофик" (для того, у кого не очень с хитами).

При загрузке в игре появляются страницы с комиксами, переведенные на русский язык. Также полностью переведены предыстории персонажей с субтитрами. Даже встречающиеся в городе вывески написаны по-русски (не в каждой игре такое встретишь).

Хотя есть и недостатки перевода. К примеру, сама фраза Freedom Force в разных местах переводится поразному (то "силы свободы", то "защитники свободы"). Или слово "энергизирован", которое можно было бы заменить чем-нибудь другим. Впрочем, все это отдельные недочеты, отнюдь не портящие общей радужной картины.

Наконец, присутствует переведенный мануал. В нем мне ошибок найти не удалось, несмотря на все старания. Сразу видно, что им занимались настоящие специалисты.

Итогом вышесказанного следует только одно короткое предложение: "Локализаторы проделали отличную работу и добились потрясающих успехов". В самом деле, перевести такую игру с сохранением атмосферности и достоверной точностью явно было непросто. Но "Новый Диск" со своей работой справился "на ура", посему и присваиваем одну из высших оценок.

***Оценка игры:** 8.*
***Оценка локализации:** 9.*

Morgul Angmarsky

ДАЙДЖЕСТ

Как и ожидалось, **SCI Entertainment Group** уже де-факто стала обладателем Eidos. Elevation Partners от дальнейшего участия в состязании отказалась, оставив европейцам возможность расхлебываться самостоятельно. Напомним, что EP собиралась купить Eidos за "наличные" и перестроить компанию, превратив ее в частную; британская же SCI предложила обмен акциями по курсу 6:1, причем после покупки корпоративная структура Eidos претерпит минимум изменений. Насколько правильным оказалось решение совета директоров Eidos выбрать в качестве будущего владельца SCI — покажет время.

Burut CT вместе с Акеллой работает над RPG по известнейшему роману братьев Стругацких — **"Трудно быть богом"**. Стадия разработки — ранняя, релиз планируется на конец следующего года.

Digital Illusions CE, по слухам, работает над неназванным PC-экшеном (не из серии Battlefield), который издаст EA. Это будет, скорее всего, последний проект студии для PC — в ближайшее время шведы планируют переключиться на разработку под приставки нового поколения.

В довесок к своему крайне успешному подразделению Ubisoft Montreal, компания планирует в ближайшее время открыть офис в Квебеке. Нетрудно догадаться, что он будет носить название **Ubisoft Quebec**. Остается лишь пожелать "новорожденному" подразделению побольше хороших игр.


Quake 4

Студия **Oddworld`s Inhabitants** (авторы Abe's Oddysee и Abe's Exoddus) жалуются на плачевное состояние дел в индустрии и прогнившую модель "издатель платит за все, но мало и при этом "заказывает плохую музыку". Компания сворачивает все дела на рынке и уходит в Голливуд — для создания компьютерных мультфильмов и сериалов.

По книге Дэйва Кушнера **"Masters of Doom"**, повествующей о зарождении и становлении iD Software, а заодно — о ярких личностях Ромеро и Кармака, американцы планируют снять телефильм.

MMORPG **Tabula Rasa** подверглась глобальному редизайну, а ведущим ее дизайнером стал Ричард "Лорд Бритиш" Гэрриот, отец серии Ultima. Результаты перекроенного проекта, выход которого теперь намечен на 2006 год, все желающие смогут увидеть на E3.

Мистер **Фрэнсис Форд Коппола**, режиссер оригинальной кинотрилогии "Крестный отец", по которой EA создает игру, остался недоволен проектом. По словам известного режиссера, он ничего не знал о разрабатывающейся игре, а когда увидел — сказал, что не одобряет проект, утверждая, что сотрудники EA плохо обошлись с его детищем.

Две крупные розничные сети американских игровых магазинов, **Electronics Boutique (EB Games)** и **GameStop**, в середине апреля сообщили о своем слиянии. По окончании процесса магазины EBGames сменят вывеску на GameStop. Объединенной компании будет принадлежать четверть игрового рынка в США и 3800 торговых точек по всему миру.

Imperial Glory, амбициозная стратегия от Eidos, перенесена на 17 мая. Европейский релиз случится и того позже — 20 июня.

В интервью изданию Computer and Video Games (http://www.computerandvideogames.com) гуру мировой игроиндустрии, Питер Мулине, "проговорился" о своем новом проекте **Dimitri**. Он сказал дословно следующее: "Эта игра... о вас. Она позволит каждому игроку заново пережить свою жизнь, собственную жизнь полностью. Достаточно амбициозная идея". Что ж, слова новатора и высококлассного профессионала интригуют. Будем ждать подробностей.

Проект **Ghost Recon 2** закрыт, сообщает UbiSoft. Очевидно, разработчики решили не тратить лишнее время на создание эксклюзивного PC-проекта и сконцентрировать усилия в работе над третьей частью игры, Ghost Recon 3, которая должна выйти в четвертом квартале сего года.

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)


Myst 5: End of Ages

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

Компьютер — это здорово. Даже замечательно. Прекрасно, удивительно и восхитительно! Но существует жизнь и вне экрана монитора. Там занимаются спортом, соблазняют представителей противоположного пола, отрываются с друзьями, тратят время на милые сердцу хобби и прочие “некомпьютерные” занятия... Полнокровной “жизни оффлайн” был посвящен наш апрельский блиц-опрос.

Для чего нужны хобби компьютерщику? Правильно, чтобы отдыхать от компьютера! Но стоит ли от него отдыхать? И если да, то как? Какое из шести наиболее ожидаемых мнений поддержало максимальное число читателей? Все это — в результатах традиционного блиц-голосования:

Вариант ответа	Голоса
Встречаюсь и общаюсь с друзьями/подругами	120
Валяюсь на диване с книжкой или без нее	85
Предпочитаю активный отдых — спорт это здорово!	83
Я от него и не устаю — зачем отдыхать?	69
Хожу по выставкам, театрам, кино, музеям	18
За консолью!	5
Всего проголосовало 380 человек	

Что ж, результаты наглядно демонстрируют, как сильно ошибаются скептики, считающие геймеров необщительными и замкнутыми индивидами: отдыхать от компьютера большинство проголосовавших предпочитает в приятной дружеской компании или на романтическом свидании. Любопытно, что на два человека больше предпочтет в отсутствии компьютера пассивный отдых активному — 85 против 83. При этом немалое количество геймеров вообще не устает от компьютера (железные человеки!). Лишь около 5% опрошенных предпочитает приобщаться к высокому (и не очень) искусству, обивая пороги театров, музеев, выставок и кинотеатров, и всего пять человек (чуть больше 1%) пересаживается от опостылевшего компьютера к любимой консоли.

Ну, а теперь — развернутые ответы, рассказы на тему и просто мысли о том, что же есть

“Жизнь OFF-LINE” (АПРЕЛЬ'2005)

Долго вспоминал, что же все-таки может оторвать меня от компа. Через три минуты с ужасом подумал, что наверно оффлайна не существует, и его придумал Никки. Но потом вспомнил про футбол, очень люблю и сам поиграть и посмотреть. // **Capitan**

С друзьями люблю посидеть в лесу, побренчать на гитаре и обсудить свежий выпуск ВР. Можно и порыбачить, только вот комары... // **Ron Visal**

Думаю, у всех нас в весеннюю пору просыпается дремавшая доселе непреодолимая тяга к прекрасному, которая затмевает любые другие увлечения и хобби. Основной инстинкт не дает покоя ни днем, ни ночью... Я имею в виду, конечно же, традиционный белорусский “весенний марафон” — посадка картошки. Искренне желаю всем удачи!:) // **SD**

Эх... обожаю лошадей и конный спорт. Как только появляется возможность — незамедлительно добираюсь до Ратомки и сажусь на упитанного тракенчика, на котором бегаю/прыгаю чуть ли не до потери сознания (моего =). Обожаю этих животных! // **MindouG**

Клею модели самолетов (очень успокаивает), но терпения много надо! А так спорт и еще раз спорт! // **Alex_SEE**

Раньше (года два назад) пачки из-под сигарет коллекционировал, а сейчас меня футбол привлекает. Смотрю по телевизору все, что с ним связано, да и сам иногда играю. // **ReA!**

Из последних увлечений — писать с умным лицом “умные” письма в “ВР”, затем, хорошо подумав, можно назвать цифровое фото и иже с ним, и, конечно же, книги (личный рекорд из последних запоев — 20 часов с перерывами на перекус — Зыков, “Безымянный раб”), потом не очень любимое хобби — работа, и эту горючую смесь разбавляю спортом. // **Stas**

Хобби у меня странное. Скорее это даже и не хобби. Это болезнь или диагноз. Куда ни зайду, везде флудануть хочется. // **ZiKka**

Кое-что из моего хобби не далеко ушло от он-лайна. Это, прежде всего, страйкбол — когда собираются люди, вооружаются эйрганами и бегают по всяким полигонам, отстреливая друг друга. Кстати, весьма популярен нынче классический Capture the Flag. Короче, Unreal в реале. Второе мое хобби — это аквариумистика. Я содержу дома аж 5 аквариумов с самыми разными рыбцами (и не только). Ну а кроме этого, в офф-лайне я иногда играю в футбол, занимаюсь пайкой всякой ерунды. // **Static**

Слушаю музыку, смотрю телик и ничего не делаю. Вот такой я разносторонний человек. // **dranik**

Мое хобби — собирать монеты и деньги. Старые и новые. Когда приходят друзья и видят монеты 1700-1800 годов, они удивляются и спрашивают, где я их взял. // **Стас**

Я люблю в футбол рубануть, рыбку половить и т.д. Точнее любил до этой весны. Что же случилось? А все очень просто: я в 11 классе и мое хобби на данном этапе — ТЕСТЫ (физика, математика, русский — набор джентльмена). Ведь хочется выдержать этот период поступления, чтобы потом мешать online с offline-ом вместе. А если не поступлю, то будет сплошной offline, или, как поется в песне... “you're in the army now”. // **DOOMER**

В свободное время лучше поиграю на своей электрухе. // **Pr0d1gy**

Экстрим! Чем больше адреналина в крови, тем лучше. В общем, основную часть моего свободного времени я уделяю поиску этого важного компонента. Вело-триал, прыжки со скал, катание на магазинных тележках с горы... Проще говоря, занимаюсь материализацией своих самых безумных идей. // **Fenir**

Как только на улице теплеет, так я сразу прыгаю на велосипед и еду. На работу еду, с работы еду. На выходных — тоже еду куда-нибудь. Очень люблю я ездить на велосипеде. А когда холодно на улице, ну или дождь, например, так я беру фотоаппарат и начинаю фотографировать велосипед. Потому что я очень люблю фотографировать. // **Mikh**

Весна... Я и еще 5 челов идем, так сказать, скейтбордить! Там еще ParCour'ом бывает тоже припрет заняться, на велике с парапетов и всяческих бордюров (трамплинов самопальных) прыгать, вообще я люблю активный отдых (ЫКСТРЫМ =) // **?Me11er**

Самое странное увлечение — это поход по магазинам без денег. Зато я теперь могу всем сказать, сколько стоит набор чайников, ершик, детский велосипед и кресло-качалка. // **753crook**

Если подумать, то оффлайновая жизнь у меня весьма многогранна. Из основных хобби — чтение чужих фантастических произведений и написание своих фантастических рассказов (правда, в последнее время что-то на альтернативную историю меня потянуло). Еще занимаюсь полупрофессионально игрой в “Что?Где?Когда?” (ходим с товарищами в спецкружок, иногда ездим на чемпы), приобщаюсь к ролевому движению (поеду на ролевуху по ВОВ воевать за Красную Армию), увлекаюсь историей СССР. // **LeGAT**

Я знаю многих людей, для которых реальная жизнь намного интереснее и увлекательнее, чем виртуальная. Но сам к ним, скорее всего, не отношусь, однако если у меня нет доступа к сети, нахожу много занятий, на которые не боюсь потратить свое драгоценное время: летом играю в футбол, люблю резьбу по дереву. Делаю всякие шкатулки и другие интересные вещи. Я считаю, что у каждого человека есть свои таланты, которых он, прежде всего, не должен стыдиться. // **DiWolf**

Школа, университет, библиотека, читальный зал, шашки, шахматы, книги, книги, книги... Олимпиады различные — вот что сейчас волнует юные головы нашей сопливой молодежи. А про секс, пиво, девушек, различные там прогулочки по парку, дни рождения с друзьями, дискотечки, спортивные игры, (о боже) рыбалку, хобби всевозможные, а тем более компьютер с самой неполиткорректной игрой в мире карточный дурак... — забудьте. Учиться и совершенствовать технику быстрого чтения — вот цель настоящего пионера, который хочет не просуществовать свою жалкую жизнь, а прожить ее достойно и интересно. А вы как думали?.. // **id**

Люблю философию. Она помогает мне понимать несовершенство этого мира и увидеть другой абсолютно новый и прекрасный мир, который когда-нибудь материализуется в будущем. Еще люблю сочинять стихи и писать рассказы и повести. // **MATRIX**

Хобби? До недавнего времени были компьютерные игры, стритбол, хип-хоп музыка. Теперь вот устроился на работу, и времени осталось лишь на третье. А вообще, жизнь оффлайн ничто заменить никогда не сможет. В прошлом году я как-то вылез из-за своего железного коня и с удивлением обнаружил, что по соседству со мной живет самая прекрасная девушка в мире. // **KillaBee**

Хобби — то чего у меня никогда не было и нет. Поэтому я обычно подыхаю со скуки. // **HoLdeN**

На мой взгляд, самый лучший способ отдохнуть — это посвятить время любимым: будь то родители, девушка или собака. Если нет девушки, а родители уехали и забрали с собой собаку, то всегда можно заполнить свободный вечер культурно — сходить в театр/кино/музей/цирк/зоопарк. // **Silver_Amber**

Кроме компьютеров у меня есть еще два хобби. Первым (и вполне обычным для 21-летнего парня) является хип-хоп, а если быть точным — рэп. Я не только обожаю его слушать, но еще и немного сочиняю собственные речитативы и мастерю бит с помощью eJay5. Что касается второго моего увлечения, то это... кулинария. И не надо смеяться, мол, кашеварство — это для девчонок, тем более что в этом деле я совсем не дилетант, и простейшие блюда типа “поджарить яичницу” остались для меня в далеком прошлом (и далекой-предалекой галактике). Эх, попробовали бы вы драники в моем исполнении, или котлеты, или пиццу! Или самое мое любимое блюдо — печенье “орешки со сгущенкой”! Чес слово — все знакомые/друзья, кто пробовал, сильно хвалили. Даже мама говорит, что я готовлю как минимум не хуже ее. // **Sad Angel**

В свободное время делаю все что можно, но не то, что нужно (шутка). А вообще — играюсь с крысой. // **tiger&tiger**

Мое увлечение — коллекционирование кактусов. У меня их уже 102 вида! И у каждого вида — несколько экземпляров. Уже почти вся квартира заставлена ими. Родители очень недовольны, но мне нравится. // **Ereten**

Мое хобби — просмотр и коллекционирование великого японского искусства — Аниме. Аниме, имхо, величайший источник знаний. За счет Аниме я научился многим вещам и многое познал. Не зря один великий анимешник говорил, что, посмотрев 100 фильмов, вам едва ли понравятся хотя бы 30 и лишь несколько из них будут шедеврами, посмотрев же 100 Аниме, вам понравятся как минимум 90 и больше половины из них вы признаете шедеврами. Я с этим полностью согласен и убедился в этом на личном опыте. Я обогатил свой духовный мир и всем искренне желаю того же. Вот такое оно — мое основное хобби. // **MoloT**

Лотерейные билеты собираю. У меня их уже штук сто и ни одного выигрышного. Народ, не играйте с государством в азартные игры! // **Mishok**

У меня off-line хобби — девчонок завораживать. Уже 10 есть (за 6 лет). Ну, это, я имею в виду, серьезные связи. // **miks**

Для меня отдых от компа — это рыбалка со спиннингом на р. Двина. Это полный отпад! Люди, отрывайтесь от компьютеров и ловите щук да окуней. // **ArtGame**

А вот я люблю забомбить граффити покруче, тока, правда, на листике в своем фирменном блокнотике, на уроке математики. А потом этот листик у меня сопрут пацаны или девчонки с моего класса. Вот так и руки не дойдут награффитить чего-нить на стенке школы. А еще люблю слушать тяжелый белорусский (и не только) рок. А еще хожу с Lory и нашими батями на охоту! Ну что, крутые снайпера думеры-полураспадщики-фаркрайщики? Кто может с 50-60 метров попасть пулей в березку диаметром 30 см (16 калибр)? // **`FL!GS28`**

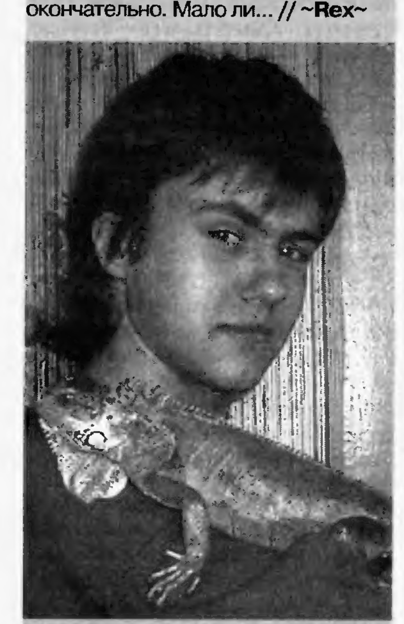
А меня всякие человеки психом называют (возможны варианты — безумный, сумасшедший). Впрочем, возможно они и правы. Я личность творческая. Поэтому не все (точнее не многие) понимают меня. Занимаюсь тем, что интересно и редко. Живу в своем мире, выглядывая иногда во “внешний”. Занимаюсь стенографией, граффити, разбором различных графических редакторов, графическим дизайном и пр. Сижу в корпусе с утра до его закрытия. Не потому что ботаник, а потому что интересно. Время — вот то единственное, чего мне не хватает в жизни. И ни продлить его, ни кода набрать... // **Count**

Я часто играю в русский бильярд, иногда в пул и еще реже в снукер. Также играю в теннис. Между всеми этими важными занятиями умудряюсь иногда сходить в универ. // **Sadako Yamamura**

В реальной жизни можно иметь почти стопроцентно виртуальные хобби. Вот я обожаю играть в баскетбол и танцевать вальс. Но не играю и не танцую:) // **Katarina**

Я в футбол играю. Но иногда не ради удовольствия, а на соревнованиях. Дважды играл на Республике, но призером не становился, зато на области — чемпион (экс). Эх, давно это было. // **TAUrus**

Настрелявшись монстров виртуальных, в реале я выращиваю свое собственное чудовище. Зеленое, с чешуей, острющими когтями и зубами, а также бьющимся хвостом, превышающим длину тела монстра в 2 раза. Питается эта тварь под кодовым названием “Жаба” исключительно растительной пищей, и, слава Богу, ведь сейчас ее размер уже около 50-ти см., а в будущем планируется увеличение до 2-х метров (с хвостом). А ведь когда-то я ее в кармане в самолете провез. Там-то она хвост и отбросила, однако за год хвост регенерировал. Жаба быстро бегает, ползает по отвесным стенам и плавает. Хоть она и вегетарианка, однако, растущему организму требовались белки, содержащиеся в вареной курице. Сейчас мясо давать перестали окончательно. Мало ли... // **~Rex~**



~Rex~. 15 лет, Минск. Играю с семи лет, “ВР” читаю с номера где-то третьего... Увлечения: фантастическая литература, сочинительство, любительское киноделанье, велосипедокатание. Ну, и моя “жаба”. Кстати, сейчас она наполовину серая, это так надо — кожу сбрасывает.

А знаете, как я отдыхаю от компьютера?.. Смотрю телевизор! А знаете, как я отдыхаю от телевизора?.. Играю на компьютере! // **filler**

***

Очень приятно, что хобби многих не ограничивается диваном, музыкой да компьютером с телевизором. Кто по дереву вырезает, кто — качается, кто кулинарное искусство совершенствует, кто ВОВ интересуется; собирают разное: кто кактусы, кто — пачки от сигарет, пробитые талончики, лотерейные билеты, монеты... Здорово! Все наши замечательные хобби делают жизнь более полнокровной, что ли. Одно дело — фанатичное увлечение чем-то, и совсем другое — хобби. То, что для души, в свободное от других суетливых занятий время.

К сожалению, как видите, и народу без интересов/хобби хватает — надеюсь, однако, что все со временем найдут то дело, которое близко, то, к чему лежит душа. И если это занятие окажется не банальной лежкой перед телевизором, пивными посиделками на природе и отсидкой за компьютером, будет здорово. Ведь каждый из нас уникален. В каждом есть что-то неповторимое, своя изюминка. И чем быстрее вы ее найдете, обнаружите и станете развивать то, чем будете хоть немного отличаться от миллионов серых людей, тем лучше.

Что касается железного друга, то он, по-моему, очень даже неплохое хобби. К тому же, хобби вполне может быть “компьютерным”: диски, например, коллекционировать, дискеты старые, антиквариат железный собирать, значки из погоревших процессоров делать;). Надеюсь, читать о чужих хобби других вам было столь же интересно, как и рассказывать о своих. Но пора уже сменить пластинку с этими “жизнями”, ок? Наша следующая тема будет непосредственно связана с играми: поэтому прервем отвлеченные (но очень интересные) разговоры “за жизнь”, и обсудим

“НАШИ” ИГРЫ

В немалой степени эта тема навеяна прошедшей КРИ. Игры делают на постсоветском пространстве (а не так давно — и в нашей республике) уже долгое время. С десяток лет назад появились первые серьезные игровые проекты, которые “от и до” были сделаны российскими (или украинскими) разработчиками. Многие помнят те же “Вангеров”, “Паркана”, “Генералов”, “Братьев Пилотов”, “Аллодов” — все эти проекты появились на заре постсоветского игростроения. В те далекие времена зубы и клыки у игроделов с издателями еще не выросли, денег в ней крутилось немного (поэтому обходились без погонь за длинным долларом), а посему проекты были, пусть и не самыми совершенными, но, как минимум, душевными. Своими. Родными.

Прошли годы. В индустрии закрутились большие деньги. Из собранных на коленке поделок, многих старых “своих” игр российских и украинских разработчиков (а вскоре, надеюсь, — и белорусских) превратились в масштабные проекты мирового уровня. К ним уже привлекает не тот факт, что “сделано у нас”, а мирового класса геймплей, звук и графика. Собственно, об этом нынче и разговор в “Блице”. Поделитесь своим мнением о российской игровой индустрии. Расскажите о понравившихся и непонравившихся наших (я думаю, все же, их уместно так называть) играх; о том, что, на ваш взгляд, происходит с крепнущими нашими разработчиками и издателями.

Пишите, рассказывайте и делитесь мыслями как на форуме “ВР” (http://vr.manarchy.net/hell/index.html -> “о газете” -> “БЛИЦ: “Наши игры” (май)”. Также можно писать письма — как электронные (me@nickky.com), так и “обыкновенные” (220113, а/я 563, “Виртуальные радости”). Почтовые ящики работают без перебоев и обязательно доставят нам ваши сообщения. Ждем ваших блиц-сказаний!

Николай “Nickky” Щетько

НАША ПОЧТА

Здравствуйте, уважаемые! Надеюсь, вы не замерзли в апреле и теперь вас пригревает ласковое майское солнышко. Пока особо насущно-жизненных тем в голове не проявилось, имеет смысл, наверное, поговорить о темах насущно-игровых. Например, общих проблемах и тенденциях в индустрии. По крайней мере, о том, что видно с журналистского кресла за строчками пресс-релизов и килобайтами новостей. Пожалуй, так и озаглавим — "Мысли о..., или Серия взглядов со стороны". Взгляд номер один — на новое.

Индустрия меняется. И она растет. Вернее, уже выросла — а те, кто продолжает вести себя по-детски, скоро умрет. Как Interplay. Умрет и тот, кто будет делать не массовые игры. Как Troika. Потерпит неудачи также не умеющий распоряжаться лицензиями — как 3DO. Это — взрослый мир с клыками, зубами, жесточайшей конкуренцией и многомиллионными контрактами. А когда кто-то вкладывает в создание игры миллионы, он, как правило, очень не хочет их потерять. Рисковать он тоже не хочет: зачем пытаться сделать что-то новаторское, если можно взять крутую лицензию и на ее основе отгрохать что-нибудь? Пусть отстой, но зато — хорошо продающийся!

Качество игры в этом современном злом мире оценивается не признанием игроков и даже не оценками обозревателей. Для оценки качества имеется лишь один адекватный показатель: количество проданных копий. Если оно невелико, то сколь бы не была хороша игра, навряд ли она получит право на продолжение или адд-он. Чем лучше игра продалась, тем толще кошелек издателя (и разработчика). Есть игры правильные (которые хорошо продаются), и есть игры хорошие. Как правило, в большинстве случаев эти два качества в одном проекте несовместимы.

Бюджеты растут, но с их ростом значительно ограничивается свобода маневра. Игры перестают развиваться. Эмпирически устанавливаются влияющие на продажи факторы и в дальнейшем упор идет на них. Например, типичный "правильный проект" — это хороший пиар и не сильно новаторская вещь по ходовой лицензии в популярном жанре (экшен) с максимально качественной графикой. Покупаются все лучшие и лучшие лицензии, совершенствуются движки, дошлифовывается до мелочей жанр, но...

Но игростроение стоит на месте. Шутеры по концепции мало отличаются от Doom-а, игры более чем десятилетней давности. Стратегии, ролевые игры — все это просто-напросто застыло. В лучшем случае, игры эволюционируют... Казалось бы, с мощностями современных компьютеров и семимильными шагами прогресса, игровой искусственный интеллект должен быть доведен до совершенства, а мир — стать просто-напросто бесконечным, вроде Daggerfall. Но, как видим, ничего подобного — "старики" индустрии успешно работают и выдают качественные самоклоны (это называется "найти свое место в индустрии"), а новички наивно пытаются перевернуть мир. Да, есть небольшие разработчики, которые хотят привнести что-то новое в одряхлевшую индустрию, но вот ведь незадача — под это новое и революционное никто из издателей не горит желанием давать деньги. Или дает — но такие, на которые из революционно-гениальной идеи, в лучшем случае, можно выжать дрянной клон. Издателю невыгодно сильно рисковать финансами — кто его знает, кому эта революционно-гениальная игра будет нужна?.. В том, чтобы "двигать индустрию вперед", издатель, конечно, тоже заинтересован; но лишь тогда, когда это движение не ставит под угрозу прибыли. Хорошие и свежие идеи — это круто и очень здорово. Но хорошая "лицензионная", пусть даже очень средняя игра по кассовому фильму наверняка окажется куда прибыльнее, при меньших затратах. А может, и не окажется — только проверять это, забавляясь с темными лошадками, дураков нет.

Вот и получается, что у молодых разработчиков есть идеи, но нет денег. И денег под реализацию действительно новаторских идей никто не дает. Предлагают сделать чего-нибудь попроще, но чтобы хорошо продавалось. Разработчики делают "проще" и в скором времени понимают, что не так уж и хороши были новаторские идеи. Да и зачем творить революции, когда куда спокойней и проще эксплуатировать старые наработки, сеттинги, игровые модели? Эльфы ли сражаются с гномами, имперцы ли с повстанцами, орки ли с людьми, идея всюду одинакова: обвел мышкой своих и кликнул на врага. И эта замечательная концепция в ближайшее время не сменится новой, столь же гениальной, потому что ее некому будет реализовывать и придумывать. Молодые разработчики быстро взрослеют и понимают, что революции — это невыгодно и сложно. А у опытных уже есть серии, которые планомерно "доятся". При этом, конечно, делаются шаги в сторону, небольшие нововведения, дополнения, фичи и тому подобные телодвижения, но, по большому счету, ничего не меняется. И пока не найдутся люди, которые смогут взрастить и продвинуть действительно сумасшедше-новые идеи (причем это должны быть люди с деньгами), пока таких людей не станет много (далеко не каждый эксперимент закончится удачей, далеко не всякая новая идея будет успешна), мы будем играть в одинаково средние игры, отличающимся друг от друга лишь сеттингами да главными героями. Даже не потому, что нет новых идей. Потому, что реализовывать новое — невыгодно. Таков закон природы. То есть, пардон, индустрии.

Почтальон Nickky (me@nickky.com)



[Женя < mr.romchik@tut.by>]

Привет, Николай! Почитав на форуме то-се, и чего-то там написав, я увидел, что ничего путного из этого не выйдет. И единственно верным способом продемонстрировать вам свои мысли, как я посчитал, будет письмо тебе.

О газете в целом: последнее время меня потянуло что-то создавать. Раньше я работал (да и сейчас тоже, только в меньших объемах) в 3D Studio Max. Но он маленько достал. И вот я увидел статью "WinAMP control на корпусе" и обрадовался. Уже сделал такой у себя. Мне бы хотелось, чтобы и далее у вас появлялись такие статьи как можно чаще!

Также понравился материал про создание трейнера. Я, конечно, понимаю, что ваша газета посвящена играм, но страничку под такие вещи, по возможности, отпускайте.

По мере написания таких статей авторами, я уверен, результаты их труда обязательно будут появляться в газете.

Показалось немного глупым то, что 2-я страница черно-белая, а 3-я цветная. Тем более что более интересные скрины на 2-й (ИМХО).

Как в воду глядел — уже, как видишь, цветных страниц стало в два раза больше.

А вот "Путеводитель ON-LINE", мне кажется, в газете не нужен. Добавить же попрошу только 2 вещи:

1. Продажи игр, как в той же КГ. Это проблематично, но, может, получится как-нибудь решить этот вопрос.

Здравое предложение — уже в этом номере мы публикуем статистику по зарубежным продажам прошедшего месяца. Просьба всем высказываться, нужно ее оставлять (в таком виде) или нет.

2. Подписи к скриншотам. Желательно с юмором. Помню, было такое раза 2, но почему это дело замяли — не понимаю.

Полагаю, со временем хорошая традиция возродится. Тем более что и сейчас подписи к скриншотам время от времени появляются. Опять-таки, не было реакции на исчезновение подписей — стало быть, они вам оказались не настолько необходимы.

И напоследок про обзоры железа. Я думаю, что нужно описывать только всякие мыши-джойстики, а не винчестеры/CD-ROM'ы.

Об обзорах. Хочу сказать спасибо Highcoaster'у за его обзор Street Racing Syndicate! Этот обзор — единственный за последние несколько месяцев, который вызвал у меня такие чувства. Он прикольный, не такой, как любят многие (некоторые сказали бы (но не я), что он похож на ранние обзоры Lockust'а). Но он взял какой-то атмосферой. Я погрузился в него, и, прочитав, почувствовал, что я будто очень хорошо отдохнул. В обзоре очень мало написано про саму игру, но зато из него я получил много информации, как и удовольствия. Мне бы очень хотелось, что бы такие обзоры появлялись почаще.

Я не хочу никого обидеть, но большинство ваших обзоров пишется по какому-то шаблону. Я уже примерно знаю, где мне прочитать про графику (80% — последний или предпоследний абзац), то же можно сказать и про все остальное. И становится неинтересно читать. Также не радуют ваши шаблонные фразы типа: "после смачного выстрела из (допустим) дробовика в упор монстр (иди там еще кто) отправляется к праотцам, показывая нам хорошую rag-doll физику (или отменную анимацию смерти)." Звучит, конечно, хорошо, но, когда это встречаешь в каждом номере... (я привел только пример, а то сейчас все ринутся кричать, что, мол, в 2-х прошедших этого не было).

Не буду, пожалуй, в очередной (n-ный) раз спорить о том, какие должны быть обзоры. По мне, структурированность, доходчивость, достоверность и полнота информации в материале такого плана куда важнее художественной (или псевдохудожественной) составляющей. Впрочем, конечно же, это дело вкуса — думаю, на наших страницах будут появляться качественные обзоры как одного, так и второго типов.

Не могу не заступиться за "Детский уголок". У меня есть младшая сестра (10 лет), которая раньше играла в Postal 2 (мол, "прошла там какой-то детский квест, а больше не во что играть было"), а позже — передавила пол-города в Vice City. У меня волосы встали дыбом от того, как она там из дробовика головы сшибала (как так научилась — не пойму, но делала это получше меня). А что ей купить, я не знал. Вот ваша рубрика и пригодилась — теперь обновляю полку для дисков сестры потихоньку.

И еще такая просьба. Можно как-нибудь сделать так, чтобы обзоры были целыми, а не порезанные по кускам на 3-х страницах? Очень неудобно читать.

Достаточно трудно подгадать с размером, а потому не всегда получается верстать обзор целиком на полосу или на две. Дело, конечно, не слишком приятное, но терпимое и поправимое. Надеюсь, что процент таких "дробленых" материалов будет уменьшаться, но избавиться от них полностью навряд ли получится.

Вот почти и все. Осталось поблагодарить за статью "Мир Warhammer 40k" — мне такие вещи нравятся. Буду рад, если после этого цикла статей вы не забросите данное дело, а будете писать про что-нибудь еще в таком плане. Вот такое немного обширное письмо. Буду рад, если мои пожелания исполнятся хотя бы частично. Тогда одно из лучших гейм-изданий станет еще лучше.

Большое спасибо за действительно стоящие замечания, пожелания и предложения. Постараемся потихоньку решать проблемы и становиться лучше.



[Timurappi <temz@inbox.ru>]

Здравствуйте, уважаемая редакция! Здравствуйте, Nickky! Пишет вам постоянный читатель ВР. К газете никаких претензий (к авторам тоже) все нравится и все устраивает. "Наша почта", на мой взгляд, одна из интереснейших рубрик в газете. Интересно узнать мнение других, которое зачастую не совпадает с моим. Но все как-то руки не доходили написать что-нибудь эдакое. Но в февральском номере одно "выступление" меня очень поразило (возмутило), при чем до такой степени, что я не выдержал и решил написать письмо. Как ни странно, возразить я хочу именно вам, Nickky! Я в корне не согласен с вами по поводу отношения к образованию! Начну по порядку:

1. Как раз таки в былые времена словосочетание "молодой специалист" и ассоциировалось со смешным окладом и распределением в Тмутаракань. Родина была необъятная, новые кадры были востребованы по всей стране, вот и рассылали "молодых специалистов" куда попало.

2. Уважаемый, Nickky! Прошу прощения, но, по всей видимости, вы не совсем знакомы с обстановкой в стране. Дело в том, что средний грузчик сейчас получает значительно меньше доктора наук. Времена, когда грузчики зарабатывали больше дипломированных специалистов, ушли в небытие с Советским Союзом и его уравнительной системой (мол, даже доярка может управлять государством).

С обстановкой я знаком достаточно хорошо. Вон, на двери магазина бумажка с неделю висела — требуется уборщица, оклад 450 тыс. А это, между прочим, средний оклад преподавателя вуза. Сколько получает молодой врач я уже говорил, примерно столько же платят и среднему научному сотруднику. Впрочем, считать деньги в чужих карманах — дело неблагодарное.

Без сомнения, человек с головой на плечах, здоровыми амбициями, знаниями и умениями (а тем более, если они подкреплены дипломами/сертификатами) будет получать в разы и на порядки больше работников низко квалифицированных профессий. Но разве это правильно, что многолетнее образование "по умолчанию" гарантирует лишь нищенскую зарплату и головную боль с дальнейшим устройством?

3. По поводу Васи и Пети. Не факт, что Петя, с купленным дипломом, зарабатывает больше, нежели трудолюбивый Вася. Молодой специалист — это товар. И в зависимости от того, как он себя зарекомендует, соответствующую и зарплату будет получать. Вы же сами писали: глупого человека корочки "даже с блатом не спасут". Так что учитесь, товарищи!

Под призывом — подписываюсь. Каждый сам себя двигает и раскручивает, и все в жизни зависит только от него самого. Но! Но... Пример про Васю и Петю демонстрировал лишь то, что диплом — не решает ничего. Или решает, но очень немногое.

4. Высшее образование — не есть стандарт де-факто. Диплом — да, образование — нет! Высшее образование не ставит целью вбить в голову определенные навыки, а показать/указать путь к развитию, самосовершенствованию.

Скорее, оно должно выполнять указанные функции. Но на деле же этого не видно. То ли проблема в людях, которые "поступали, куда брали", то ли в методах образования, то ли еще в чем-то...

И, в первую очередь, нужно прийти "к общему знаменателю" в отношении термина "высшее образование". Если брать его абсолютное, идеальное значение, то да, такое в/о должно быть обязательным требованием для любого активного, мыслящего, целеустремленного человека. Я же говорил о белорусском высшем образовании, которое, увы, далеко от идеала.

Если человек не хочет знать, то он и не будет знать, как бы преподаватель ни старался. Есть стремление — есть результат.

Золотые слова. Но зачем "заманивать" таких людей в вуз?

5. Соглашусь с вами, что конкретные навыки, опыт и реальные знания необычайно важны, но откуда они возьмутся?! Нельзя сразу после школы стать профессиональным физиком-ядерщиком, экономистом, юристом и т.д.

Если этим самым физиком-ядерщиком, экономистом, юристом человек становиться и не собирается, если он не чувствует необходимости, актуальности профессии, если не заинтересован в ней, то ему не помогут и два, и три вуза.

Именно высшее образование и дает толчок к получению реальных знаний (да и вообще дает определенные знания), а конкретные навыки и тем более опыт придут со временем, с практикой. Конечно, на мой взгляд, такая тема требует более глубокого обсуждения. В одном письме невозможно полностью выразить свое мнение, но я рад, что сделал это хотя бы частично. Большое спасибо!

И вам большое спасибо за высказанные мысли!

Опоздавший в прошлый "Блиц", но все равно очень милый стишок:

[Андрей Матвеенко <stvolar@mail.ru>]

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ДЕТИ

Жизнь у нас — полнейший рэндом!
Кто на форум постит фрэндам,
Кто в ДжА-Два геймается.
Манчкинизмом мается.

Пипл, что же вы за люди!
Кто опять в он-лайне флудит?!
Флейм и флуд — лишь до поры!
Знай — не дремлют модеры!

Хелс-здоровье, трупы-фраги
Вместо писем шлем мессаги.
Юзеры обласканы
Чатами и аськами!

Променяв на ники имя,
Стали мы совсем другими.
И в мирке компьютерном
До того уютно нам!

А под виртуальным кичем
Кто застенчив, кто обычен,
Кто смешон, кто толст, кто лыс,
Как все вместе собрались?!

И накатит вдруг порою —
Может, хватит жить игрою?!
"Комп не вреден!" — лишь слова.
Может, в Жизнь вернемся, а?

25.02.2004 г.
Андрей "Стволяр" Матвеенко.



[Юрий Корзун <teknokid@tut.by>]

Привет Никки! Без лишних вступлений, перейду сразу к делу.

Мысли насчет темы блица — "жизнь (увлечения) оффлайн". Прочитал ее и сразу поспешил писать, так как тема показалась очень интересной. Но по дороге к компу меня осенило — а есть ли у меня эти самые оффлайновые увлечения? Оказалось, что все, в чем я достигал успеха, было связано с компьютерами. По жизни я занимался многим — от брейк-данса до лепки из глины. Но так случилось, что я попал в студию анимации при Беларусьфильме, где меня познакомили с азами дизайна на компьютере, потом студия закрылась, и знания дальше приобретал самостоятельно. Шли годы, и я успел попробовать себя почти во всех областях творчества, в которых компьютер может быть инструментом. Конкретно: сейчас мое основное увлечение — видеомонтаж и режиссура (пока на относительно любительском уровне), что уже сейчас приносит какой никакой заработок.

Все-таки работа и хобби — разные вещи. Но если работа доставляет удовольствие, как хобби — то это здорово! Да и, надеюсь, не связанные с компьютером увлечения тоже остались. Пусть даже в них значительного успеха добиться и не получилось. Ведь так, верно?

По поводу образования. У меня школьный период был довольно проблемным. Был он таковым из-за того, что "не хватало хороших учителей" и правильного воспитания, или из-за того, что сам по себе я неправильный, не знаю. Когда пришло время определяться с вузом, оказалось, что мне не хватает знаний для поступления туда, куда "душа лежит". Если связывать жизнь с компьютерами, то мне не хватает знаний в точных науках; если с чем-то художественным, то я фиговый актер и никакой художник. Или просто очень дорого. В результате поступил в "случайный" универ. Плюс — учусь на бюджете, минус — все-таки "душа не лежит". /куда поступил, пусть останется тайной/.

Думаю, не ты один такой. Но "случайность" вуза наверняка еще, к сожалению, не раз аукнется.

Отучившись семестр, устроился на работу (связанную с компьютерами). Пока, как могу, совмещаю, но уже есть желание перейти на заочное и не мучаться.

Вот-вот!

По поводу игрушек. Игры меня в свое время и привели в мир ЭВМ. Вначале я только и занимался тем, что играл (начинал с 286). Но сейчас уделяю время только шедеврам индустрии, и то больше в виде ознакомления, ибо время дорого. Считаю, что лучше его потратить на изучение какой-нибудь проги, или даже выбраться на стадион поразмяться, больше пользы будет (а жизнь-то одна).

Согласен, времени становится все меньше, и тратить его хочется только на отличные игры. Для того и обзоры существуют...



[Cort <drcort@yandex.ru>]

Салют! О себе: мне 20, с компом знаком давно (еще на Спектруме игрался, потом была ЕСка, потом 386 и т.д.). Но речь не об этом. В новом номере был затронут вопрос о хобби и, ясен перец, некоторое количество двуногих сразу подумало о чтении. Но что читать? Выбор книг огромен: от классических до современно-поточных произведений. А еще есть периодика, которую необходимо читать, чтобы быть в курсе того, что тебя интересует. Плюс всякие специальные книжки (в духе "Photoshop за 10 дней" или "Самоучитель игры на компьютере":-), которые повышают скиллы в интересующей сфере деятельности. Полезность последних двух позиций отрицать нельзя, но охота поговорить о художественных книгах.

С классикой все понятно. Эти книги проверены временем и толпами прущихся от них людей. Этих книг много, и каждый без особых траблов найдет, что ему по вкусу. Каждая страна имеет достаточное количество замечательных авторов, и жаль, что не все переведено — остается учить языки. Такие замечательные люди, как Дарья Донцова, Александра Маринина и Андрей Воронин с производительностью австралийских кроликов выдают ироничные детективы и серии "чиста пацанских" книг, типа "Владимирский централ". Эти шедевры, в принципе, ничего не несут, не заставляют думать — они просто цинично убивают время.

Хочу заметить следующее: в некоторых случаях убить время необходимо. Например, вроде того, как по-быстрому перекусить в какой-нибудь уличной кафешке: не каждый ведь день получается выбираться в крутой ресторан. На мой взгляд, легко читающееся "транспортное" чтиво необходимо. Просто в качестве "разгрузки для мозгов". Нужно лишь себе отдавать отчет в том, что ничего серьезного из этой книги извлечь не получится. Но в качестве наемного киллера для времени мягкопереплетные детективы, криминальные боевики и романтические истории — самое то. Читать их или нет — другой вопрос (и каждый сам найдет на него ответ), но что такие книги нужны — это бесспорно. Хотя бы для того, чтобы чувствовать разницу.

Это попса, хотя явление это можно обсуждать долго касательно разных сфер (пламенный привет группе "Звери" и сказке "Властелин колец")

Эх, быть тебе битым толкинистами...

Такие книги пишутся килограммами и килограммами идут в утиль. Я думаю, через небольшой промежуток времени от них не останется и следа. Но в современной литературе все не так уж и плохо. Есть классные авторы, которые создают "современную интеллектуальную" литературу, которая местами пошловата, но в целом со своим делом справляется и подкидывает пищу для размышлений.

Не хочется называть фамилий, но значительная часть "современной интеллектуальной", на мой взгляд, представляет собой банальную макулатуру в переплете.

Можно отметить, что читать стали меньше (на смену пришли новые развлечения), чем лет 50 назад, и через n лет будут еще меньше. По аналогии с театром, например — поклонники у этого дела будут существовать (хотя при появлении ящика, типа "телевизор", всякие недалекие увальни пророчили ему смерть), но это будет уделом относительно небольшого числа людей. Эта тенденция плоха, т.к. отчасти влияет на общую образованность, вырабатывает вкус, заставляет думать, показывает, что надо/не надо делать. Взять хотя бы поколение людей кому сейчас около 40. Кругозор у них шире, чем у отпрысков, и это вызвано не только возрастом, но и (да! да!) тем, что в детстве они больше читали, а сейчас киндеры сутками играются в Postal, а к книгам у них неприязнь, выработанная во многом благодаря системе образования и школе в частности.

Мне сдается, школа тут ни при чем. Дело в самих людях — появилось куда больше развлечений, которые требуют меньшего напряжения мозгов. Меньше напрягаясь, можно получить больше удовольствия — красота!

Что тут сделать? Как вариант, пробовать пиарить чтение таким образом, чтобы это было радостью, а не тем, что НУЖНО прочитать летом. А вообще попробуйте устроить блиц в духе "как популяризовать чтение"? А последнее, что меня добило, это выражение гордости одним парнем из универа по поводу того, что он ни черта не читает. Вот такой неоптимистичный конец. До свидания, приятных сновидений.

Нескромно замечу, что "РЧ" в свое время все же повлияла на популяризацию процесса. Проблема, конечно, есть. Но как ее решить? Перекраивать школьную программу? Уменьшать количество произведений? Но тогда школьники, боюсь, вообще перестанут читать... Мне думается, что интерес к чтению должен прививаться в семье. Если ребенок увидит, что мама что-то читает, папа, старшая сестра (при этом, без всякой агитации), у него возникнет совершенно естественный интерес, и книга, предмет интереса семьи, будет прочитана запоем. Серия соцроликов по ТВ (например, MTV) тоже не помешала бы, но лишь в том случае, если бы они были сняты правильно — без глупого морализаторства.

[Латышевич Саша <sasha_castle@tut.by>]

Здравствуйте, Nickky, редакция, а также все читатели этой замечательной газеты! Прочитал вот я свежий номер, да решил кое-что написать. Мне очень понравилась статья Highcoaster'a про Street Racing Syndicate! Самое классное вступление из всех, что я видел, respect автору! Да и сам обзор хорош; автор верно подметил изюминку игры — уже благодаря этому описанию мне захотелось посмотреть на нее! В общем, просто отличный обзор, побольше таких статей и авторов, и ВР станет хитовой газетой (а может — и журналом)! Хотя для меня она таковой и так является. Спасибо всем за внимание!

Такой вот положительный отзыв. Думаю, Highcoaster-у будет приятно. И от себя хочу добавить, что ваш feedback по тем или иным статьям, высказанный не только на личные ящики авторов, поможет лучше ориентироваться во вкусах и готовить более интересные для вас материалы.



[travmatolog@tut.by <travmatolog@tut.by>]

Я хочу написать о спорте и компьютерах. Геймеры, одумайтесь! Большинство из вас представляет собой наглядные пособия по гипотрофиям и истощениям, займитесь собой! Хватит раскачивать мнимых виртуальных героев, начните и вы выглядеть как мужчины — настоящий мужчина независимо от его профессии должен выглядеть как мужчина, а не как пугало!!! Жизнь не в компьютере, а вокруг вас, вернитесь в реал!

Разумный, пусть и немного эмоциональный призыв. Утренняя зарядка на воздухе и постоянные (но разумные!) физические нагрузки будут способствовать тому, что ваше тело будет в форме, а мышцы — в тонусе. А в здоровом теле, как известно, и дух — здоровый. Так что, действительно, постарайтесь заменить виртуальные виды спорта реальными.

Николай "Nickky" Щетько

«ВР»-ПАРАД

Ну что друзья-товарищи вам скажу? "Ску-у-учно!". Почему? Да все просто. Первая тройка ничуть не изменилась — просто покинул "ВР"-Парад товарищ Риддик, а все его преследователи поднялись на одну ступеньку вверх. Надо полагать, в этом месяце, как гоночно-аркадный лидер **Flatout** уйдет из тридцатки, его место займет **Star Wars: Knights of The Old Republic II — The Sith Lords**, потом — **Fall: Last Days of Gaia** и все остальные... Нет интриги, все банально и предсказуемо. А может — этого не случится? Помните, что повлиять на расклад сил в следующем месяце можете вы и только вы! Но вернемся к нашему "ВР"-параду. Что видим вне тройки лидеров? А видим, что на четвертое место ретиво запрыгнул новичок **Star Wars: Republic Commando** — наверняка готовится в этом месяце сбросить кого-то из "заслуженных" с трона... Посмотрим, как ему это удастся. Прощальный рывок до середины золотой десятки совершил **Painkiller: Battle out of Hell**, а на шестое место очень неожиданно заскочил **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**. Хоть по количеству голосов отставание от Painkiller-а заметное, но сам факт! Седьмое-восьмое места делят между собой **Brothers in Arms: Road to Hill 30** и **Worms Forts: В осаде**. Чуть ниже, на 9-10 местах расположились "газанувший" напоследок **Football Manager 2005** и "притормозивший", но тоже перед вылетом из "ВР"-парада, **Medal of Honor: Pacific Assault**. **Act of War: Direct Action** до десятки не хватило одного лишь голоса, одной "белой метки" от читателей-посетителей форума. Среди прочих телодвижений вне десятки обращают на себя внимание поднявшийся с 20-го до 13-го места **Punisher**, приподнявшиеся над конкурентами **Armies of Exigo** и поникшие уши заек из **Playboy: The Mansion** — неудивительно, с 13-го места на 22-ое рухнуть...

М		Пр. мес.	Название игры	Голосов
1	→	2	Flatout	116
2	Λ	3	Star Wars: Knights of The Old Republic II — The Sith Lords	107
3	Λ	4	Fall: Last Days of Gaia	92
4		–	Star Wars: Republic Commando	83
5	→	8	Painkiller: Battle out of Hell	77
6	Λ	16	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	49
7		–	Brothers in Arms: Road to Hill 30	45
8	Λ	10	Worms Forts: В осаде	45
9	→	14	Football Manager 2005	35
10	→	7	Medal of Honor: Pacific Assault	35
11		–	Act of War: Direct Action	34
12	→	12	Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	33
13	Λ	20	Punisher	28
14	Λ	15	Карибский кризис	27
15	→	18	Чистильщик	26
16	→	19	Blitzkrieg. Rolling Thunder	25
17		–	Street Racing Syndicate	22
18	Λ	26	Armies of Exigo	21
19		–	Massive Assault. Расцвет Лиги	21
20	→	23	Сталинград	20
21		21	Nexus: The Jupiter Incident	19
22	V	13	Playboy: The Mansion	19
23		–	Darwinia	18
24	V	22	Hearts of Iron II	18
25		–	Freedom Force vs. The Third Reich	16
26	Λ	30	Магия войны. Знамена Тьмы	16
27	V	25	Heritage of Kings: The Settlers	12
28		–	House of the Dead 3	12
29	→	27	American Chopper	11
30	→	28	NHL Eastside Hockey Manager	10

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО*): 404 (1128)

** В таблице приводятся данные лишь по 30 позициям, в итогах — общий результат*

→ — исключается из хит-парада
V — спускается; Λ — поднимается
– — новинка хит-парада

В очередной раз призываю вас, друзья, голосовать за любимые игры на форуме "ВР"! Ссылка на голосование — вверху главной страницы сайта, http://www.nestor.minsk.by/vr. Не промахнетесь. Без лишней скромности отмечу, что наш "ВР"-парад — действительно честный, народный и, главное, "родной". Какая разница, по большому счету, во что там играют буржуины или соседи-россияне? Интереснее всего знать мнение своих, белорусских геймеров.

РЕЙТИНГ ПРОДАЖ PC-ИГР ЗА МАРТ В США/КАНАДЕ (ИСТОЧНИК: NPD FunWorld)

1. The Sims 2 University Expansion Pack *(Electronic Arts)*
2. World Of Warcraft *(Vivendi Universal)*
3. The Sims 2 *(Electronic Arts)*
4. Brothers in Arms: Road to Hill 30 *(Ubisoft)*
5. Half-Life 2 *(Vivendi Universal)*
6. The Sims Deluxe *(Electronic Arts)*
7. Star Wars: Republic Commando *(LucasArts)*
8. Matrix Online *(Sega of America)*
9. Halo: Combat Evolved *(Microsoft)*
10. Star Wars: Knights Of The Old Republic 2: The Sith Lords *(LucasArts)*

СВОДНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ КОНСОЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ ЗА МАРТ В США (ИСТОЧНИК: NPD FunWorld)

1. Jade Empire *(BioWare, Xbox)*
2. Midnight Club 3: DUB Edition *(Rockstar Games, PS2)*
3. Midnight Club 3: DUB Edition *(Rockstar Games, Xbox)*
4. Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory *(Ubisoft, Xbox)*
5. Doom 3 *(Activision, Xbox)*
6. God of War *(SonyA, PS2)*
7. Lego Star Wars *(Eidos Interactive, Xbox)*
8. MVP Baseball 2005 *(EA, PS2)*
9. Close Combat: First to Fight *(2K Games, Xbox)*
10. Dynasty Warriors 5 *(Koei, PS2)*

СОБЫТИЕ

КРИ 2005: три насыщенных дня

КРИ — это не "коммунистическая республика Испания", не "киборг радиационностойкий интеллектуальный", не "контрразведывательный радиоуправляемый имплантант" и даже не "клуб ролевых игр". Любой представитель игроиндустрии на постсоветском пространстве вам скажет, что КРИ — это конференция разработчиков игр, и проходит она уже третий год подряд, собирая огромное количество неравнодушных людей со всех уголков exСССР и не только. Третья КРИ проходила в московской гостинице "Космос" с 1 по 3 апреля. Событие не космического и даже не планетарного масштаба, но уже знаковое. По крайней мере, для тех, кто относится к игровой индустрии и разговаривает на русском языке.



Церемония открытия КРИ

Три дня конференции оказались под завязку набиты событиями. Один человек (ваш покорный слуга) — это, конечно, слишком мало, чтобы совладать с неуемным потоком КРИнформации. Посудите сами: в то время как одновременно проходят 8 (!!!) интереснейших семинаров, "жаждут общения" представители компаний на стендах, работает ярмарка проектов, а также где-то поблизости бродят по территории те, с кем давно заочно общался, а лично познакомиться все не удавалось... За восемь с небольшим часов (время работы КРИ — с 10 до 18) в каждый из дней нужно было постараться не обделить никого и ничего вниманием, не умереть с голоду и не пострадать от перегрева мозгов — закономерного следствия избытка информации. Но этот сумасшедший ритм не мешал — скорее, подчеркивал исключительность мероприятия. Да, конечно, слухи о "российских Е3" в этом году ходят давно, но пока ни один из потенциальных конкурентов КРИ (хотя бы по выставочной части) не материализовался во плоти. Посмотрим, удастся ли организаторам выйти на уровень хотя бы прошлогодней конференции.

Но речь сегодня не о готовящихся праздниках игрока и игродела, а уже свершившейся и прошедшей на очень высоком уровне КРИ'2005.

КРИ 2005: день первый

Для меня КРИ началась еще до официального старта. Уютно расположившись на нижней полке своего купе, я планировал спокойно ознакомиться со свежей прессой и лечь спать пораньше — хотя бы раз в неделю можно было попробовать поспать больше 5 часов... Но постоянно мелькавшие в речи соседей по купе словечки "лут", "левел", "сервак" наводили на интересные мысли... Да-да, оказалось — НАШИ! Со мной в Москву ехали два руководителя молодой минской компании-разработчика Arise (ее дебютный проект "Койоты" в ближайшее время поступит в продажу). Ребята рассказали, что кроме них и "мобильщиков" (представителей различных компаний по созданию мобильных игр) на КРИ "белорусский геймдев" едут представлять Steel Monkeys чуть ли не в полном составе. Забегая вперед, скажу, что и тех и других на КРИ видел, но с менеджерами/пиарщиками — не сталкивался, а программистам и художникам надоедать расспросами не хотелось; да и времени на это, честно говоря, не было.

Но вот — Москва. Доехали. Солнечно, тепло и даже традиционная столичная суета воспринимается как-то спокойно, по-весеннему. В холле, где проходила КРИ, оказалось чрезвычайно многолюдно — многометровые очереди на регистрацию держались до обеда. Мне и другим представителям прессы повезло — очередь на получение бэджей для "акул пера" оказалась поменьше. И вот заветный бэдж получен, пришло время провести рекогносцировку: так, прямо в холле — огромный стенд Geleos и Lada Racing Club (с уникальным управляемым "болидом" и симпатичными девушками), "зона Intel" с халявным Wi-Fi-интернетом и некоторыми оптимизированными под технологии Intel проектами, компьютеры ярмарки проектов, "глыбы" стендов Nival-а и Акеллы, масштабная и строгая резервация Крэнка сотоварищи (KranX Productions), крупный (по масштабам выставки) стенд 1С, "закрытого типа" стенд новичков КРИ, "Нового диска", симпатичная экспозиция Буки... Мельком взглянув на это шикарное безобразие (и в предвкушении скорого более обстоятельного знакомства со всеми стендами), кинулся на официальное открытие: в церемонии участвовал Александр Грин от организаторов (DTF) и различные представители спонсоров-участников КРИ (Intel, ATi, 1С, Акелла, Nival и PlayMobile). Откровений от выступающих не ждали — их и не было. Краткие вступительные речи и только. Говорили о крепнущей российской игровой индустрии, о росте и развитии КРИ, желали успеха мероприятию и передавали слово следующему выступающему.

Официальная часть на то и официальная, чтобы с серьезными лицами говорить серьезные и скучные вещи. Так что сразу по ее окончании от народа в большом концертном зале не стало и следа — все разлетелись по соответствующим конференц-залам для участия в "тематических форумах по интересам", а наиболее проворные походя еще и успели заглянуть на выставку проектов да "попутные" стенды компаний. Я же забежал на стенд Nival-а — взял образец соглашения о неразглашении. Кто бы устоял от перспективы поучаствовать в первой мировой (!!!) закрытой презентации только что объявленного Heroes of Might and Magic V?.. Заполнив бумажку и поплутав по "пыльным дорожкам далеких планет" (то есть, по внутренностям "Космоса"), добрался таки до "Галактики 1+2", где скоро должен был стартануть форум по гейм-дизайну. Из пяти тематических форумов темы "программирование" и "арт" отпадали сразу (я справедливо рассудил, что непрофессионалам там делать нечего), оставался "гейм-дизайн", "управление" и "мастер-класс" приглашенных известных в игровом мире людей: Ричарда "Левеллорда" Грея и Джошуа Сойера. Первый — монстр с десятилетним стажем, создатель карт для Duke Nukem 3D, SiN, Heavy Metal FAKK2 и других, а также совладелец Ritual Entertainment; второй — опытный гейм-дизайнер, работавший над такими проектами, как Icewind Dale и Fallout 3 (еще до краха Interplay).

Об иностранцах разговор особый: с молодым и скромным Джошем, сопровождаемым дамой из 1С, мне даже удалось перекинуться парой словечек, когда мы наблюдали за демонстрацией "Вивисектора". Ричард же, который, как все в один голос заявляют, очень похож на Портоса из советской экранизации "Трех Мушкетеров" (да, он действительно похож на Портоса), расхаживал с "телохранителем из GameLand-а" ;) более степенно и важно — возможно, дело было в комплекции. Несмотря на строгость геймлендовцев с желающими проинтервьюировать звезду ("кто звезду кормит-поит-возит, тот ее эксклюзивно и интервьюирует", справедливо решили коллеги), автографы Левеллорд раздавал охотно, не менее охотно улыбался объективам многочисленных фото- и видеокамер, а также провожал глазами российских девушек. Кстати, в своем "отчете" посвященном пятидневной поездке в Москву, озаглавленном "Пять лучших дней в моей жизни" (http://www.levelord.com/RussianReport2005.html), старый ловелас Ричард немало внимания уделяет и близкому знакомству с москвичкой не слишком тяжелого поведения — то-то все удивляются, отчего отзывы о путешествии у Мэтра столь восхищенные ;).



Ричард "Левеллорд" Грей — вылитый Портос!

Впрочем, мы отвлеклись. Мастер-класс я тоже решил оставить более охочим до знаменитостей журналистам; по мне что Сойер, что Грей — далеко не главные "светила индустрии". Послушать зарубежных гостей было бы интересно, но не более того. На "Управлении", решил я, будет много серьезных ребят, которые будут говорить о серьезных вещах — снова не для меня. Остается что? Правильно, остается гейм-дизайн. По большому счету, он — скелет всего остального (программирования, арта, управления). Дизайнер игры — человек, который "в голове" уже играет в нее, еще даже толком не задокументированную. Представляет в деталях и красках игровой мир еще до того момента, как будут нарисованы первые скетчи. Осознает, какие фичи будут интересны для игрока, что сможет его заинтересовать, увлечь, заставить наслаждаться (или, наоборот, терпеть) плодами работы художников, композиторов и программистов... В общем, фигура в создании любой игры — ключевая. Главный созидатель и креативщик, генератор идей и ЦУ подчиненным. Как он работает? Чем дышит? Какие проблемы гложут дизайнера? Интересно! На "гейм-дизайн", да-да, туда!

Собственно, формула форума оказалась простой до ужаса: четыре эксперта и пять вопросов, по часу обсуждения на каждый. В качестве экспертов были приглашены Евгений Григорович (GSC Game World), Дмитрий Гусаров (Elemental Games), Павел Епишин (Nival Interactive) и Андрей "KranK" Кузьмин (KranX Productions). Персоны интересные, даже в чем-то противоположные: если Евгений для меня олицетворял собой сугубо творческий (и немного максималистичный) подход к "игродизайну", то Павел — дотошный, ответственный, документированный и ориентированный на качество (и продажи). Дмитрий Гусаров приятно удивил своей житейской и "игровой" мудростью, а также проскакивающей время от времени тонкой иронией. Ну и отдельный разговор о Крэнке — очень приятный и харизматичный человек. Многие его прочат в гуру российского геймдева (его доклад о семантических контурах и прочих аспектах игростроения собрал едва ли не наибольшую аудиторию на КРИ) — возможно, так оно и есть. Креативный и немного "погрязший в высших материях", очень талантливый и на удивление простой в общении человек. Если за некоторыми "гуру" едва ли не физически ощущаем ореол собственной значимости и напыщенности, то у Крэнка этого и близко нет. Приятный скромный профессионал — вот как можно кратко охарактеризовать Андрея Кузьмина.

Вопросы были разные, но как один интересные: "Роль гейм-дизайнера в проекте", "Игра для гейм-дизайнера или для игрока?", актуальный в последнее время вопрос "авторских" игр (в противовес коммерческим) и т.д. В обсуждении каждой из этих проблем эксперты, по возможности, гнули свою линию. Например, по вопросу о предназначении игры (игроку или дизайнеру), Крэнк сказал нечто вроде: "Все равно игры в итоге делаются для себя, в той или иной степени", добавив после "Не для себя ты игру делаешь — нету тебя". Остальные делились примерами из жизни собственных компаний куда более охотно, при этом довольно четко просматривался стиль руководства и общая политика каждой.

В перерыве на обед, наскоро перекусив, бросился в зал "Плутон", где с минуты на минуту должна была начаться первая (пусть даже закрытая) мировая презентация сиквела легенды — игры Heroes of Might and Magic V. После подписания соглашений о неразглашении (до Е3 ничего говорить о демонстрации нельзя), сотрудники Nival-а в монашеском обличье начали показ... Мда, впечатляет, скажу я вам! Уже на скриншотах заметен огромный потенциал проекта, а что уж будет в реальности! Кстати, из высказываний представителя Ubisoft на форумах "Геройского уголка" (http://heroes.ag.ru), Фабриса Камбуне, следует, что:

- в новых "Героях" будет шесть городов, причем один — совершенно новый;
- одна сюжетная история будет развиваться на протяжении всего синглплеера (реверанс в сторону HoMM 2?);
- основной упор — на стратегическую часть, а не на ролевую (некоторые уже успели испугаться);
- стратегическая сетка на манер HoMM 3 будет обязательно;
- герои, скорее всего, в битве напрямую участвовать не будут, но смогут вмешиваться в ее ход не только заклинаниями;
- можно будет заключать альянсы во время игры, а также, скорее всего, будет режим "hot seat";

Остается лишь пожелать сотне человек, которые трудятся над самым амбициозным проектом Nival-а, удачи и творческих успехов. Ясно, что в крепких руках лучшего российского (а скоро, может, чем Орловский не шутит, уже и мирового...) разработчика HoMM V не посрамит чести мундира предыдущих серий, а возможно, сумеет и превзойти их. Посмотрим. Благо, до Е3 уже недолго.

Оставшееся после форума свободное время посвятил беглому осмотру "ярмарки проектов": наработок независимых студий и даже отдельных разработчиков. Понравился качественный мод на движке Morrowind, с удовольствием взглянул и на яркую мультяшную аркаду Brave Dwarves (ставшую, в итоге, "Лучшей игрой без издателя КРИ 2005"), на мрачновато-стильную RPG от Destiny Games, футбольный менеджер Золотая Бутса, киберпанковский ролевой экшен Cyberpunks и другие, наверное, не менее хорошие (но "более не запомнившиеся") проекты. Честно говоря, условия были близки к спартанским: места мало, народу много, музыка орет... В этих условиях хорошо бы расслышать, что говорит собеседник да попытаться рассмотреть то, что творится на экране. О серьезных просмотрах, "заиграх" и обстоятельных интервью речь даже не идет. Плюс, у разработчиков с "ярмарки" есть четкий приоритет: найти издателя. Все остальное, включая детальные пресс-показы и задушевные разговоры с посетителями — по мере возможности.

Что еще запомнилось в первый день КРИ? Вкусный фриварный квас на стенде Gaijin Entertainment. А если серьезно, то массивные стенды крупных издателей, толпы народу (часть читателей, воспользовавшись предложением GameLand-а, попала на КРИ бесплатно) и огромные количества booth-babes (стенд-дам). Так, на прошлую КРИ KD-Lab-овцы привезли для вдохновения преобладающей мужской части аудитории на КРИ парочку моделей (они же — красивые девушки). Памятуя, наверное, прошлогодние очереди к стенду KD-Lab на предмет "сфотографироваться", экспоненты сделали выводы. В этом году проще перечислить стенды, где моделей не было. Зажига-



Форум по игровому дизайну. Слева направо: Дм. Гусаров, КрэнК, Епишин


Толчея на входе в главный концертный зал; через десять минут начнется церемония награждения

тельно танцевали стриптиз дамы на огромном стенде Geleos (Lada Racing Club), "зайки" от Буки ненавязчиво рекламировали Playboy: The Mansion и раздавали фирменные наклейки, не скучала фотомодель желтого фирменного цвета 1С, Ниваловские модели в стилизованной под каждую из "главных игр" (в первый день — "Серп&Молот", второй — "Ночной Дозор", третий — "Блицкриг 2") одежде проводили викторины с призами, ну а девушки, приглашенные Акеллой, разукрашивались профессиональным художником (понятное дело, в стилистике основных проектов компании) и красовались на ярком стенде. Крэнк же со своими DEVушками и прочими сотрудниками Kranx Productions (нового своего продюсерского центра) снимал кино об отечественном геймдеве.

С опухшей от информации головой, оттягивающим плечи огромным рюкзаком и кучей впечатлений, я двинулся на место дислокации. Надо было собрать себя воедино, записать наброски впечатлений и отдохнуть перед вторым марш-броском до "Космоса".

КРИ II

Забавно, но после лекций, форумов и неформального общения с разработчиками на КРИ, из головы напрочь выветриваются остатки наивно-детских представлений типа "игры делают энтузиасты, а злобные издатели всячески их эксплуатируют, обращая творчество в безликий масспродукт". Мгновенно улетучиваются подобные глупости даже из голов самых романтичных натур. Игростроение — это серьезный бизнес с цифрами бюджетов и доходов миллионных порядков. В долларах США, конечно же.

Сквозь доклады второго дня КРИ красной нитью проходила мысль: "больше бюджеты, сложнее и качественнее проекты, минимальнее риски". Фактически это означает, что у небольших компаний, не имеющих возможности тратить годы и миллионы (десятки миллионов) "условных" на разработку, без огромной команды профессионалов, нет возможности продать их в достаточных количествах и выжить в долгосрочной перспективе.

Впрочем, не все так плохо — по меньшей мере, пока. На помощь разработчикам приходят продюсеры, расширяющиеся крупные девелоперы предлагают молодым командам вполне приличные условия для сотрудничества... Но вскоре ситуация должна кардинальным образом поменяться. Пока поставим точку, хотя следовало бы влепить многоточие: "перспективы геймдева для небольших разработчиков" — тема для отдельной аналитической статьи, а не путевой заметки... Но все то была присказка, а теперь, наконец, про второй день КРИ.

Протолкавшись десяток минут у гардероба и быстро промчавшись мимо пушек стенда Акеллы (и опостылевших роликов с Руби на стенде ATi) на пути ко входу в главный конференц-зал, я попал на доклад Влада Суглобова (G5 Software), где тот рассказывал об "управлении игровой студией" и переходе "от количества к качеству". Докладчик повел о важности процесса прототипирования при создании игры: то есть, создания некой полностью играбельной части проекта, и на ее основе принятие решения о дальнейшей разработке. Ну а второй тезис доклада ("качество в геймдеве — лучше количества"), мне думается, очевиден даже для сторонних наблюдателей: лучше сделать один AAA-проект, чем три проекта класса A и ниже.

В общем, первый доклад дня мною был воспринят без энтузиазма. Раздумывать над глубокими идеями, там высказанными, было некогда — до начала второго часа доклада оставалось меньше десяти минут. Поэтому в спешном порядке выдвинулся в конференц-зал "Вечерний космос", на доклад экс-пиарщицы Руссобит-М, ныне работающей в "Лаборатории Касперского" Светланы Ханинаевой. Доклад под интригующим названием "Media Culpa: разоблачение теории журналистского заговора", понятное дело, уважающие себя журналисты пропустить не могли. Но, как оказалось, основной целевой аудиторией докладчика были пиарщики разработчиков/издателей (которые в это время отбивались от посетителей стендах и присутствовать на докладе навряд ли могли), а "заговор" вообще притянули за уши для красного словца. Светлана излагала живо, эмоционально и доходчиво (о выборе не пожалел, в итоге), но впредь решил доклады с бросками названиями и сомнительными аннотациями обходить стороной.

Выбор же третьего доклада оказался наиболее сложным: хотелось поучаствовать и в эксклюзивной презентации Cell ("сердца" PS3), и коллег из российской игропрессы послушать, и StarForce-овцам пару "неудобных вопросов" на их лекции задать... Жаль, но физически распараллеливаться, как новые многоядерные процессоры Intel-а, люди пока не умеют. После долгих терзаний, решил-таки остаться в том же конференц-зале и послушать Олега Ставицкого, экс-"Игромана" (а ныне сотрудника KranX Productions), который в аннотации грозился рассказать все о внутренней "кухне" российской игровой прессы. Свой "доклад", вернее "вольные размышления на тему с элементами дискуссии", Олег провел в свойственном ему ироничной манере — говорил он вполне здравые вещи: например, что мнение российских игровых журналов, по сравнению с мнением зарубежных изданий аналогичного плана, куда менее весомо. Если "там" — обзор, по сути, лишь сухое перечисление плюсов/минусов игры, а журнал — "гайд по магазину", то у нас, в большей степени — развлекательное чтиво. Отечественный игрок, в отличие от западного, может скупить все новинки месяца по 2-3 у.е. за диск (а то и получить их бесплатно) и пройти все интересующие его игры еще до выхода того или иного издания с рецензиями. Совсем другое дело творится за рубежом — там нужно выбирать, куда вложить кровные 50-100 долларов (кто кричит "купить WoW"?;) — большие деньги тратятся всегда более разборчиво. Небольшое резюме самого докладчика можете прочесть на http://kranx.com/node/157.


Прорицатель — Серж Орловский

К началу доклада Сергея Орловского, главы Nival, я, к сожалению, опоздал — засмотрелся на проекты, что демонстрировали разработчики на стенде Intel. Но об этом чуть ниже. Так вот, Орловский, одна из ключевых фигур российского геймдева, выступал в роли прорицателя, предсказывая будущее игровой индустрии и роли Нивала в нем (название доклада — "Гадание на кофейной гуще и другие методы предсказания будущего"). Мантия и таинственность Сержу была явно к лицу, да и вещи говорил исключительно разумные и правильные, хотя, как и большинство докладов, рассказ Орловского отдавал саморекламой — впрочем, Nival-у действительно есть чем гордиться и ненавязчиво себя рекламировать совсем не зазорно. Кстати, компании остается лишь три года на то, чтобы стать ведущим мировым разработчиком (как обещал пару лет назад Орловский).

Но о чем же еще говорил маг-"Серж" (так называют своего лидера Ниваловцы)? О многом. О том, что проекты растут, бюджеты увеличиваются, а для создания игры высшего ("AAA", или "Triple A") класса необходимо привлекать многие ресурсы, в том числе — и со стороны. О том, что Нивал планирует открывать региональные офисы (в первую очередь, на Украине). О том, что выигранный тендер на пятых "Героев" свидетельствует о высочайшем уровне компании как разработчика. О том, что продюсирование проектов — очень нужная и своевременная для современной российской игровой индустрии вещь. О том, что только создатели качественных проектов выживут... О многом. Но говорил обдуманно и интересно.

А перед заключительной ("вопрос-ответ") частью доклада, заботливо поинтересовавшись у аудитории, "не заснули?", Орловский рванул хлопушку: весь шоу-доклад можно охарактеризовать как "взрыв"! И по части донесенной информации, и по форме ее подачи, а также — по длинной и крайне интересной серии вопросов. "Гадание на кофейной гуще" Орловского, бесспорно, стало лучшим докладом дня. Вообще, судя по отзывам, почти все доклады Nival-овцев были высококлассными. Хотя многим, опять-таки, не нравился ненавязчивый самопиар — возможно, все дело в собственном восприятии? Лучшие разработчики делятся крайне интересной информацией о собственном устройстве, о методах и практиках, позволившим достичь такого уровня, но не прибедняются — открыто говорят, что данные наработки выдержали проверку временем...

Вслед за этим был скучный обед, очередное опоздание на доклад — впрочем, вопросы продюсирования игр, тщательно разжевываемые Дмитрием Захаровым (Nival) показались мне уже вполне знакомыми по предыдущим "информчасам", поэтому из главного концертного зала я с чистой совестью выбрался на стенд Nival-а, где проходила раздача автографов товарищем Сергеем Лукьяненко. Так как его книг под рукой не оказалось, а ставить роспись на прочих оказавшихся в сумке вещах не хотелось, решил к кумиру молодежи не протискиваться.


Сергей Лукьяненко

Кроме Сухорукова и Лукьяненко, на КРИ был замечен Дмитрий "Гоблин" Пучков (демонстрировавший "Санитаров подземелий", по одноименной книге), "светила" российской игровой прессы (числом "много") Алиска-Фриске, которая тоже должна была мелькать на стенде Nival-а, в зону действия органов чувств не попала — наверное, доклады слушала.

Пока пиарили "Ночной Дозор", ибо второй день КРИ был "днем НД" на стенде Нивала (третий принадлежал "Блицкригу 2", первый — "Серпу и молоту"), я обходным маневром пробрался в тыл и, захватив "дозорный" компьютер, прошел пару тестовых, но уже вполне гладких по части геймплея миссий — здорово! И из Silent Storm-а лучшее взято, и стиль Дозоров выдержан. А с учетом того, что диалоги пишет Леонид "LLeo" Каганов (и все это — под идейным руководством самого С.Л.), есть все основания полагать, что игра получится — ого-го-го!

В заключение дня, прослушал доклады представителей 1С: Юрий Мирошников, глава "медийного" направления 1С, с присущей ему ироничностью озвучил ответы на часто задаваемые вопросы разработчиков издателю — что лучше разрабатывать, как лучше продаваться, какие игры востребованы на рынке и у издателей и т.д.; Дмитрий Ножнин рассказал аудитории о десяти (по правде, их было восемь;) наиболее типичных ошибках неопытного гейм-дизайнера. После чего еще немного пробежался по стремительно мертвеющим стендам — все готовились к отбытию на Nival Party, вечеринку Nival.

Для отдыха друзей и просто хороших людей "Нивал" снял целый развлекательный комплекс "Слава", где под выступление группы "Тайм аут" и зажигательную музыку другого толка народ отдыхал, а PRщики Nival-а проводили заключительные этапы конкурса программистов, гейм-дизайнеров и художников (первоначальный отсев проводился еще на стенде). Художники показали класс в работе по обнаженному женскому телу (топлесс-девушек до этого разукрашивали профессиональные художники на стенде Акеллы), программисты рвали на 16 частей пачку из 50 листов бумаги, а игровые дизайнеры отстаивали свои идеи оригинальных адд-онов к Sims 2 — интересно, идеями Nival поделится с EA? Ну, а в забавных мини-конкурсах (типа, собрать паззл из кубиков в боксерских перчатках) в качестве призов выступали разноцветные карточки с частями кода. Программисты из KranX Productions скооперировались, собрали синие карточки, отгадали зашифрованную игру (HoMM V) и увезли домой в Светлогорск калининградской области 50.000 рублей. А может, еще в Москве их потратили — об этом история умалчивает...

После бодрой вечеринки на жалкие заспанные лица многих участников КРИ было тяжело смотреть, а ведь день еще только начинался...

КРИ дэй three

В третий день на экспозиции было куда спокойнее: посетителей не пускали вовсе, можно было относительно спокойно пройтись по экспозиции (см. "Проекты"), поговорить с интересными людьми, наладить контакты и так далее. Поэтому из всех интересных докладов пришлось выбрать только два: "Аспекты Игростроения III" КрэнКа и "Особенности мультиплатформенной разработки" Дмитрия Долгова (Creat Studios, создатели American Chopper).

Андрей Кузьмин, он же — KranK, как обычно, говорил много о непонятном. Великие шаманы — они всегда чуток не от мира сего. Зато были веселые и классные картинки и глубокая задумчивость аудитории о том, как и для кого они делают игры (в самом общем смысле). Из зала народ выходил в глубокой задумчивости, просветленный.

Второй доклад, Дмитрия Долгова, носил несколько обзорный характер, но для неспециалиста (меня) — был в самый раз. Рассказывалось об особенностях создания мультиплатформенных проектов. Сложившееся задолго до него впечатление подтвердилось: разработка игр для консолей, а тем более — мультиплатформенных проектов — исключительно мрачная вещь (в первую очередь, для программистов). Оптимизации, оптимизации и еще раз оптимизации; часто привлекаемый ассемблер; максимальная "платформонезависимость" основной части кода и мощный кроссплатформенный инструментарий; строжайший учет памяти и отлов разнообразных "утечек"; необходимость вложиться в строгие лимиты (скажем, на PS2 черный экран должен "радовать" игрока не больше секунды, а загрузка — длиться не более 5 секунд). Все это накладывает отпечаток сложности на процесс отладки и создания проекта. Оптимизируется размещение данных на диске, хитроумно программируются дополнительные процессоры, из "железа" консоли выжимается буквально все и еще чуть-чуть. Зато в качестве бонуса — более высокая доходность проектов. Кстати, на данный момент игры для консолей делают лишь Creat и Акелла. В ближайшее время к ним присоединится Nival, ориентирующийся, правда, на консоли третьего поколения. Возможно, будут и другие новички на ниве отечественных консольных разработок, но лично я после рассказа Дмитрия от попыток туда соваться воздержался бы. :)

Окончание на стр. 28-29

ОБЗОР

DooM3: Resurrection of Evil

Жанр: *FPS*
Разработчик: *id Software/Nerve Software*
Издатель: *Activision*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Похожие игры: *DooM3*
Системные требования (минимальные): *P4 1,5 GHz, 384 MB RAM, 64 Mb video, 2.4 Gb free space, DX9.0c, DooM3 full version installed*

В нашу лавку завезли свежее мясо — занимайте очередь, дамы и господа!



У каждого человека в жизни есть моменты, которые он ждет больше всего — по минутам прокручивая в собственном воображении все события, наступления которых он ждет, чувствуя дрожь от еще не наступивших, но таких опьяняющих впечатлений, появляются проблемы: бессонница, плохой аппетит, рассеянное внимание, ну и тому подобное. Ходит много споров относительно того, что же все-таки лучше — само чудо или же ожидание его появления, причем именно неминуемого появления. Так или иначе, но для всех ярых думеров планеты два самых ожидаемых (в разумных пределах, конечно) события уже прошли.

Первое, самое значимое, — появление на свет одного из самых ожидаемых проектов-сиквелов за всю историю компьютерных игр, бесспорного шедевра под названием DooM 3. Все, кто действительно ждали его, знали, чего они ждут, что хотят увидеть, и были готовы принять его — те получили свое, и до сих пор, спустя более полугода, остаются верны своему выбору. Хотя появление этого, безусловно выдающегося, проекта вызвало сильный резонанс в обществе, который еще больше усилился с выходом в свет "конкурента" Half-Life 2, но Кармак и Ко все же достигли своего, выполнив все свои обещания. Не их надо винить в том, что многие люди не приняли DooM 3, самих себя должны винить те, кто неверно истолковывал слова отцов-креаторов из id, или кто по-иному относится к компьютерным играм в целом, отдавая приоритет в шутерах не грамотно сбалансированному геймплею, не графической реализации и не звуковому оформлению. Нам обещали хороший шутер — бесспорно, мы его получили. Нам обещали самый совершенный игровой движок из существующих — посмотрим, что сможет ответить Unreal3. Нам обещали гнетущую атмосферу, тьму и адреналин — что ж, все это есть. В своих заявлениях Кармак был очень осторожен, он не замахивался на лавры "Лучшей игры, созданной на сегодня", он лишь обещал перевернуть взгляд на вселенную DooM. Выпустив величайшее — на сегодня — из своих детищ, он дал жизнь многим другим — достаточно лишь взглянуть на список анонсированных проектов на движке DooM3. Быть может, этот отличный движок станет еще более популярным, чем незабвенный Q3. Но всему свое время...

Тем не менее, id не создали идеальный шутер. Ни в коем случае их работу нельзя назвать халтурой — дай бог всем игросоздателям так халтурить! Они создали техническое совершенство, они проработали огромную марсианскую базу до самых мелочей, вложив смысл существования практически в каждую деталь огромного промышленного комплекса. Я всегда проникался уважением к разработчикам, способным достойно подать основную идею, толково обосновать все происходящее вокруг. Изучая PDA, смотря видеофильмы, мы можем вполне четко обрисовать основные цели пребывания людей на Марсе и строительства такого внушительного комплекса. Читать записи, дневники людей о последних днях на базе до вторжения адских сил — ничуть не менее интересно, чем хороший триллер. Но кое-что все-таки у id не получилось. При всем разгроме, что царит на базе после адской атаки, как раз таки хаоса и не хватает! Хаоса в действиях, атаках монстров, в событиях — во всем. DooM 3 напоминает отлично поставленную и отрепетированную пьесу, где все герои появляются в строго заданное время, в строго заданном месте. Проходя игру в первый раз, поначалу веришь, что все внезапности происходят исключительно случайно — так здорово поставлены скрипты в игре, что действительно стимулируется и выброс адреналина, и страх. Проходя второй раз, дергаешься лишь в тех местах, о которых забыл. Если провести полжизни у монитора, то DooM 3 можно будет пройти с завязанными глазами. И это нехорошо. Это та изюминка, которую id, к сожалению, не смогла нащупать. Четкая последовательность, отличный математический расчет — вот что ассоциируется с DooM 3. Так, собственно, и должно быть у технических профессионалов.

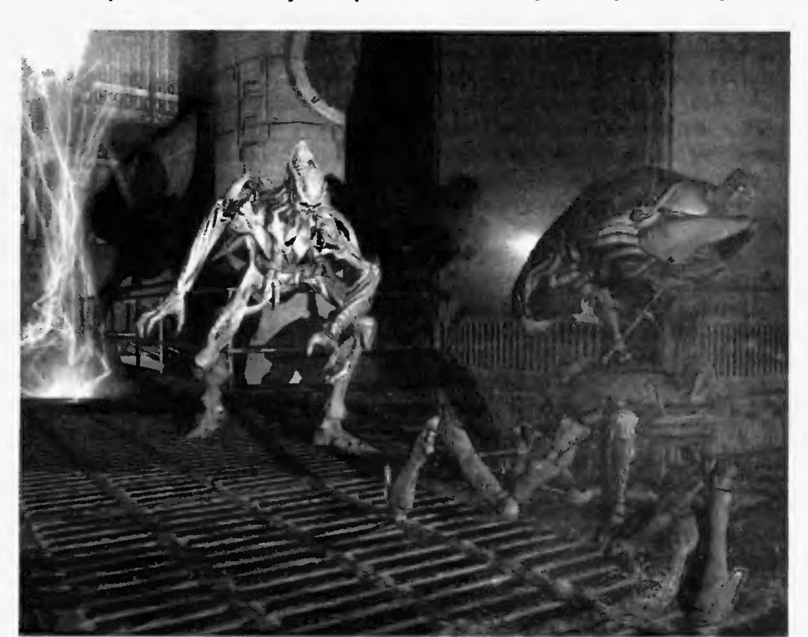
Возможно, это и стало причиной нелюбви многих геймеров к Думу. Однако довольно скоро после релиза DooM 3 было объявлено о разработке Expansion Pack к нему. Контора, именуемая Nerve Software, взялась за рекреацию Дума, за его перевоплощение в той ипостаси, в какой его хотели увидеть многие, за воскрешение зла. Выбор между хоррором и экшеном в конце концов был сделан — в пользу последнего. Нет, нельзя сказать, что от элемента страха и внезапности отказались — просто упор был сделан на другую составляющую.

Итак, с момента окончания тех событий, о которых повествовалось в оригинале, прошло два с лишним года. Один из сателлитов корпорации UAC, что продолжал свое изучение поверхности Марса, засек неизвестный сигнал из древних руин, для изучения которых, собственно, и была создана добрая половина ныне заброшенной базы. Причем сигнал шел не из места последних раскопок, а откуда-то из глубин катакомб еще не изведанных подземелий. После того, как при жутких и загадочных обстоятельствах погиб весь рабочий персонал марсианской базы, ее деятельность было решено не возобновлять, но вот этот сигнал... Была сформирована новая экспедиция, целью которой было продолжить изучение наследия древней и давно исчезнувшей расы. Возглавила экспедицию доктор Элизабет МакНил, та самая, что успела покинуть Марс за несколько дней до первого вторжения ада. Экспедиция обосновалась в районе раскопок, продолжив дело исчезнувших два года назад археологов. Основной же комплекс сооружений, в том числе Alpha и Delta Labs, оставили в покое — от греха подальше. Но во время очередного похода вглубь сооружений, туда, где еще оставались неисследованные залы и помещения, отряд военных инженеров наталкивается на плотно запечатанное помещение, внутри которого артефакт — возможно, тот самый, что открыл портал в мир демонов еще тогда, многие века назад, и стал причиной гибели древней расы.

Именно с этого момента и начинается Resurrection of Evil — полноценный Expansion Pack к DooM 3, вновь переносящий нас в мрачные коридоры марсианской базы, на противостояние с силами Ада. В отличие от оригинала, вступительная часть с мирной прогулкой по безжизненным залам древней расы тут опущена — экшен начинается с первых же минут. И с первых же минут в руки к нам попадает тот самый зловещий артефакт — собственно, именно нарушение его покоя и вызывает повторное открытие адских врат, со всеми вытекающими, выпрыгивающими, вылетающими и выползающими. Только на этот раз все намного хуже. Наш старый знакомец, доктор Малкольм Бетругер, страстно желает вернуть артефакт, и по следу прикарманившего его военного инженера направляются три охотника — здоровенные зверюги, по сравнению с которыми HellKnight выглядит сущим шпицем. Артефакт, как оказалось, далеко не простой — в чем-то сродни Soul Cube, но только другой полярности — возможно, древние, изучив его, и смогли создать свое оружие возмездия, использовав тот же принцип поглощения душ. Но если Soul Cube был направлен против тварей адских, их душами и питаясь, то этот — наоборот, потреблял лишь души людей, и давал своему хозяину невероятные возможности. Три охотника были нераздельно связаны с этим артефактом, возможно — являлись его стражами, потому как каждый содержал в себе часть силы артефакта и смерть одного лишь увеличивала мощь проклятого предмета. Вот в такой ситуации и оказался скромный вояка, у которого в союзниках остались лишь фонарик, двустволка, да адский артефакт.

Совместная работа Nerve и id дала просто потрясающие результаты. В отличие от DooM 3, RoE предлагает взору куда большее количество больших пространств — таковыми после сплошных коридоров могут считаться и просторные залы. Первая треть игры проходит в раскопках древних руин, где и был найден артефакт, и может считаться самой красивой частью игры — после ада, конечно же. Древние письмена на стенах, наспех расставленные генераторы и мощные лампы, сооруженные стенды, рабочие места — другое окружение уже заставляет смотреть на игру под немного другим углом. То, чем заканчивался Дум-оригинальный, начинается его прямой потомок. Враги появляются уже через пару минут игры, хотя их появлению все же предшествует некоторое зловещее затишье. В начале их активность не сильно осложняет нам жизнь, однако к середине игры уже всерьез начинаешь беспокоиться за собственное благополучие — сложность тут возрастает постепенно, но неотвратимо. Следов недавней деятельности людей немного — что ж, это ведь небольшая экспедиция, а не полностью функционирующий комплекс, PDA-шек встречается немного, свет на недавние события пролит очень скудно — жаль, такой тотальной проработки мира, как в DooM 3, тут нет. Тем не менее, некоторые моменты сделаны очень стильно — в частности, появление в наших руках бича всех адских тварей — двустволки. Начальник службы безопасности экспедиции, некий сержант, увлекался охотой и хранил в своем офисе любимую игрушку — двуствольный дробовик. Вещь уникальная, а потому приглянулась еще кое-кому... Да ладно, не буду портить удовольствия, лучше узнаете все сами. Скажу только, что, взяв вожделенный ствол в руки, почувствовал что-то вроде ностальгии — сразу вспомнился Hell on the Earth, смачные залпы прямо в рожу всяким кусачим тварям и неизменный ритуал перезарядки. Что-то похожее и здесь — убойная сила у двустволки такая, что напрочь уносит всех, вплоть до Revenant`ов, перезаряжается в два раза дольше обычного шотгана, зато сколько драйва! Выстрел звучит в самый последний момент, когда зубасто-когтистая тварь уже собралась метнуть в нас что-нибудь гадкое или нанести фатальный удар — быстрым рывком подбегаешь вплотную и разряжаешь любимую прямо между горящих огнем глаз. Эффект незабываемый.

Но даже не двустволка делает Resurrection of Evil именно таким, каким многие люди хотели бы видеть оригинал. Жалобы на однообразный процесс и низкую интерактивность приходилось слышать много раз, и каждый раз нам кивком указывали на HL2 с его гравиганом. Мол, вон как там можно: и доску через слизь зеленую перекинуть, и ящик фанерный поднять и бросить, и чемоданчик на голову бойцам сопротивления поставить, и баночкой колы от пуль закрыться... Упс, не туда. Короче, много чего там можно. И вот пришел ответ, имя которому — Ionized Plasma Levitator, или Grabber в простонародье. В принци-





пе, суть практически осталась той же — Граббер способен поднимать небольшие предметы и по желанию оператора бросать их в нужную сторону или же спокойно ставить на землю. Благодаря такому повороту событий интерактивных объектов в игре стало больше — теперь нельзя бросать разве что самые большие ящики, все остальное прекрасно поддается воздействию Левитатора. Теперь отличия: во-первых, эффект с поднятием объекта смотрится вообще на ура, в отличие нищего на визуальные фокусы гравигана — объект пронизывает направленный луч плазмы и, преодолевая силу тяжести (ощущаешь это чуть ли не собственными руками), поднимает его вверх. Пространство вокруг объекта искривляется, как бы стягиваясь к месту контакта, — смотрится просто завораживающе. Во-вторых, Граббер способен взаимодействовать не только с неодушевленными твердыми предметами и мелкими монстрами (да-да!), но и перехватывать летящие в нашу сторону сгустки плазмы (!!!), заботливо брошенные каким-нибудь HellKnight`ом. Это добавляет как разнообразия в процесс отстрела монстрятника, так и новых ощущений — попробуйте закидать Манкубуса его же собственными огненными зарядами! Причем пойманный заряд полетит с той же скоростью и по той же траектории, что летел с момента запуска, то бишь файербол — медленнее и по кривой, а те заряды, что выпускает Манкубус и еще один товарищ, — побыстрее и по прямой. Теперь можно совершенно точно установить, как воздействует плазма на своих хозяев — Импов и им подобных. Оказалось, что фатально — вот тебе и жаростойкий слой кожи, и огромная выносливость. Появление Левитатора стало еще одной демонстрацией возможностей движка — как я и говорил, Кармак мог бы без труда сделать всю игру полностью интерактивной, если бы ему такое взбрело в голову. Одной претензией к Думу стало бы меньше, зато и количество игроков, опробовавших его, тоже бы сильно уменьшилось по причине возросших системных требований. Тут и так некоторые пытаются спорить о графике в DooM3, играя на своих 4200, а то и того хуже — что бы тогда началось, если бы игра для запуска попросила бы как минимум 5900XT?

Третье нововведение, не менее значимое, чем Левитатор, — это непосредственно сам артефакт, вокруг которого и началась вся заварушка. Девайс явно не от мира сего, и создавался он точно не с благими намерениями — достаточно посмотреть на то, во что превращаются руки нашего героя, когда он ими берет этот самый артефакт! Дрянь еще и противно пульсирует, и чем больше душ убиенных людей он поглотил (до трех), тем быстрее идет пульсация. Хозяин артефакта получает действительно нечеловеческие способности — во-первых, артефакт способен на короткий период замедлять время вокруг владельца. Это не эффект Bullet Time, так как движения самого героя при этом не замедляются, просто все вокруг смотрится как при покадровой перемотке. Весьма полезная фича при прохождении проблематичных зон, вроде встреч с несколькими большими и злыми или комнатки со сдвигающимися стенами. Возможность замедления даст нам первый из Охотников, когда расстанется с жизнью. От второго мы получаем Берсерка — замедление времени остается на месте, добавляется скорость передвижения (несильно) и возрастает наносимый урон, причем любым видом оружия (сильно, очень сильно!). Идеальная штука для моментов, когда надо быстро уложить трех Манкубусов, или вроде того — время действия артефакта-то сильно ограничено! Ну и, наконец, третий и сильнейший из Охотников наградит нас краткосрочным бессмертием, самым настоящим. В итоге мы получим совершеннейшую машину для убийства всего и всех вокруг, способную в одиночку перекрутить сонмы адских тварей в мелкий фарш, да и проглотить его после этого, даже не запивая.

Разработчики прекрасно понимали, в чью сторону может сместиться баланс с введением в игру такой штуковинки, а потому пополнили адский бестиарий несколькими видами весьма и весьма опасных созданий. Самая распространенная зверюга — прямой потомок Беса, но только передвигается преимущественно на четырех конечностях, бросается плазмой другого цвета, причем любой рукой, в зависимости от того, за каким углом вы скрываетесь! В ближнем бою крайне опасен, умеет далеко прыгать, чем пользуется намного чаще своего собрата. Но самая опасная тварь — это некая помесь HellKnight`а и Манкубуса, от первого унаследовала размеры и скорость передвижения, от второго — оружие. Смотрится зловеще, вместо пасти имеет небольшого размера хобот, увенчанный... монитором! Что самое интересное, на мониторе видны внушительного размера челюсти. Самый опасный зверь в игре, способен одним залпом отправить на тот свет взвод пехотинцев или одного зазевавшегося военного инженера. Встречается довольно часто — как, в принципе, и все остальные. Да, это прямой намек на то, что Дум наконец-то стал полноценным шутером. Динамики добавилось море, враги начинают атаковать все чаще и чаще, причем под конец игры в бой идут уже не Бесы, а минимум — Revenant`ы, причем телепортируются не по одиночке и даже не по двое. На моей памяти был момент, когда в небольшой комнате поочередно появилось четыре Ревенанта — довелось вдоволь попрыгать да попрятаться от пущенных ракет. Артефакт, конечно, помогает, но надолго его действия не хватает, да и душ для подлитки не вдруг достанешь. А вспомнить момент в туннеле с токсичными отходами? Том самом, где пришлось надеть на голову шлем (со встроенным фонариком, кстати!) и, наслаждаясь приглушенными звуками стрельбы и рева монстров ("Лучший Звук", каникак), пробиваться от одной канистры с кислородом к другой. Причем пробежки по поверхности Марса тоже стали дольше, динамичнее, фатальнее.

Стильных моментов в игре хватает — сразу чувствуется подход с душой. Нет смысла перечислять их сейчас — лучше посмотрите на все сами. Отличная работа дизайнера — искушенный камрад сделал такой ад, что обитель в оригинальном Думе уже как-то не смотрится. Я не думал, что меня хоть что-то еще способно заворожить — после бескрайних просторов Фаркрая, после того Ада, что был в D3... Оказывается, можно еще круче. Что ж, спасибо, товарищи, за один только финальный уровень, где мы, утирая скупую ностальгическую слезу, пробегаем по родным коридорам Delta Labs, Administration, наблюдая, как АД — да-да, именно так — АД — потихоньку уже завладевает всей базой... Это непередаваемо. Видеть своими глазами то, во что превратится эта база в случае победы инфернальных сил — уже за это можно ставить высшую оценку.

Но при всем великолепии, что есть в Resurrection of Evil, все-таки это всего лишь Expansion Pack — и это звучит как приговор. Да, он показал нам, каким должен был быть настоящий DooM 3, а потому займет почетное место в Зале Почета 3D-Шутеров. Сюжетная линия проработана довольно слабовато — так, для галочки. Но хуже другое — он очень скоротечен, всего двенадцать уровней пролетают за считанные часы, некоторым монстрам попросту не досталось места в этих двенадцати уровнях, не уместились они, бедные, в тех немногих часах геймплея, что были отведены этому Expansion Pack. И если при игре в оригинальный Дум возникали мысли по поводу того, когда же он, наконец, закончится — то здесь, наоборот, желаешь, чтобы он продолжался ну хотя бы еще полчасика!

5 6 7 8 **9** 10

Отличнейшие эффекты, захватывающий геймплей (по крайней мере, на голову превосходит оригинал), море адреналина, мастерская работа дизайнера... Пройдя Resurrection of Evil до конца, с грустью понимаешь, что ждать в ближайшее время-то уже нечего! Игра с огромным потенциалом, большая часть которого была реализована через это небольшое дополнение — и никакого намека на продолжение на сегодняшний день.

Leviafan
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Driver 3

Жанр: *Action/Racing*
Разработчик: *Reflections Interactive*
Издатель: *ATARI*
Количество дисков в оригинальной версии: *3CD, 1 DVD*
Похожие игры: *Grand Theft Auto 3, Grand Theft Auto: Vice City, Mafia, True Crime: Streets of LA*
Минимальные требования: *Pentium 4 2 GHz or AMD Athlon 2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM (поддержка pixel shadder обязательна), 5.5 Gb free space*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4 2,2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 5.5 Gb free space*

Тихий летний день в Ницце. Под мерно колышущимися пальмами по тротуарам тихо снуют пешеходы, куда-то по своим делам спешат водители плавящихся под палящим солнцем авто, и лишь легкий океанский бриз слегка остужает разогретые до предела улицы. Кругом царит покой и все происходящее варится в обыденном бытийном киселе.

Но вдруг идиллию разрушает доносящийся откуда-то бешеный рев мотора. На полном ходу из-за поворота вылетает новенький спорткар и через несколько секунд оттуда же появляются два черных, изрядно потрепанных седана. Уходящий от погони, шустро лавируя в бесконечном потоке "мирного" транспорта, изо всех сил пытается оторваться, и вот нагнавший его пару мгновений назад преследователь, слегка зацепив крылом встречного водилу и лихо перевернувшись в воздухе, выбывает из погони. Двое оставшихся лихачей скрываются от обезумевших очевидцев где-то за поворотом.

В результате продолжившейся погони, кроме машины преследователей, будет разбито восемнадцать гражданских автомобилей и разрушен целый ряд торговых лотков. За несколько следующих дней из города пропадут еще парочка редких произведений автомастеров. К чему бы все это? К чему такая спешка? Дело в том, что Таннер вновь на работе. К тому же заказ на $20.000.000 и покупатель не настроен на долгие ожидания.

Серия Driver — знаковая, эпохальная, если хотите. Именно с ее приходом зародился жанр игр, в котором сейчас безраздельно правит GTA. Первая часть, выйдя на Playstation (а после и на PC), разом перевернула представление о том, как нужно делать качественный игробоевик с головокружительными погонями, захватывающим сюжетом и атмосферой криминальных action-фильмов. Игроку предлагалось в роли полицейского под прикрытием влиться в преступную жизнь городов Америки с целью расстроить планы местных барыг. Идеи, положенные авторами в основу, обрели успех в геймерских кругах, несмотря на довольно высокую сложность игры. Воспоследовавшее через некоторое время продолжение развило и углубило основную суть "Водилы", подарив нам очередной хит со знакомым главным героем, похорошевшей графикой и профессионально поставленными анимационными вставками. Миссий стало больше, действие игры происходило в таких известных городах, как Чикаго, Лас-Вегас, Рио-де-Жанейро. Новый криминальный сюжет прилагался. На этот раз Таннеру было поручено остановить бандитский клан под началом некого Васкеса, осуществлявшего крупнооптовую торговлю оружием. Виток за витком распутывая сюжетную нить, переезжая из города в город, главный герой продвигал расследование, но в итоге Васкес так и не был пойман. Жаль, но Driver 2 так и остался PSX-эксклюзивом.

И вот, наконец, грянул Driver 3, ожидаемый мной с большим нетерпением. На консолях проект получил очень противоречивые отзывы, из-за чего релиз на PC долгое время находился под вопросом, но после нескольких переносов Driv3r все-таки изволил появиться.

Продолжение на стр. 12



ОБЗОР

Driver 3

Начало на стр. 11

Теперь наконец-таки есть возможность трезво оценить этот проект. Скажу сразу, что мнение о проекте во время прохождения постоянно менялось — и, как ни странно, все время в лучшую сторону.

Забудьте все, что слышали о Driv3r'е. Нас ни в коем случае не обманули. Графика похорошела настолько, насколько позволили сроки и ресурсы, сюжет захватывает, интерес к игре не пропадает до самого финала. Революции в жанре не случилось, да и не должно было. Это скорее эволюция, самостоятельная эволюция знаменитой серии.

Действие игры развивается после событий Driver 2, и многие действующие лица будут знакомы.

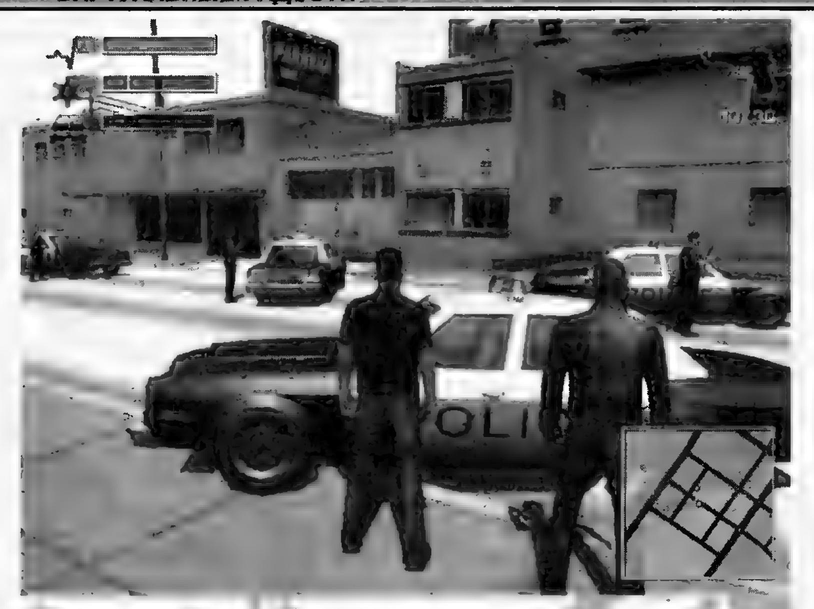
У руля, как водится, Таннер — полицейский под прикрытием, водила экстра-класса, мастер, которому по зубам любой монстр дорог, неважно, будь это обычная легковушка, грузовой фургон или же многотонный тягач с прицепом. В помощь главгерою назначен уже знакомый чернокожий коп Тобиас Джонс. Из антигероев стоит выделить Джерико — он черной тенью событий прошлого преследует Таннера, с которым имеет личные счеты. Дизайнеры переработали его внешность и на выходе получили настоящего bad guy в знакомом черном плаще с непременными обрезами в руках. Из новых знакомых стоит отметить Калиту — заправляющую в South Beach (Майами) автоворовку, на которую мы, собственно, и работаем. Расследование будем вести рука об руку с людьми из службы по борьбе с международной преступностью.

История завязана на похищении 40 дорогих шедевров автопрома и развернется среди пальм, пляжей и палящего солнца Майами, далее перекинется во французскую Ниццу и завершится в пыльной Турции, средь улиц Стамбула. Таннеру предстоит внедриться в банду автоворов, не раз побывать на волоске от гибели, а также повстречать давнего знакомого, заметно поднявшегося по криминальной лестнице. Хоть идея, взятая за основу сюжета, нагло слизана с "Угнать за 60 секунд", сценаристы весьма постарались, лихо завернув storyline и эффектно заинтриговав игроков в заглавном ролике, тем самым подарив стимул для прохождения. Следует поблагодарить авторов и за грамотную концовку, которой можно одинаково успешно либо завершить трилогию, либо сделать еще один сиквел. Вообще, те, кто не ждет от сюжета каких-нибудь сюрпризов, будут очень приятно удивлены. Driver предельно кинематографичен: сюжетные вставки — настоящая тарантиновщина от мира игр. В относительно спокойные моменты мы лицезреем потрясающего качества CG-вставки, которые составляют львиную долю вызванного игрой интереса, тогда как основные action-сцены выливаются в отдельные миссии.

Кстати о них. Задания продуманы и довольно разнообразны: от стандартной слежки и угонов типа "довези, но не раздолбай" до весьма экзотичных, вроде экстремальной езды на машине со взрывчаткой в кузове, когда вас преследуют с явным намерением остановить любыми способами. Стоит ли говорить, что свиданий со столбами и встречным транспортом стоит усердно избегать, ибо big badabum не заставит себя долго ждать. Будет и своеобразная пародия на "Скорость". На спидометре не меньше 80 км/ч, перед глазами ненавистные гражданские авто и в таких условиях требуется ссадить напарника на другую машину, а затем нагло, но справедливо вернуть "заряженное" авто недоброжелателям. И совсем уж неподражаемой будет кража трех спортивных авто в Ницце. Как все это будет происходить, увидите сами, скажу одно: крови вам эта миссия попортит немало.

Пешие задания выполнены не то чтобы из рук вон, но выглядят неважно. Конечно, пострелять будет из чего: пистолето-пулеметно-дробо-базучный арсенал в полном распоряжении игрока, но из-за бедного интерьера зданий и общей недоделанности шутерной составляющей все это смотрится откровенно скучновато. И вообще игре с простым и понятным названием "Водила" миссии со стрельбой не к лицу. А так, устав от прохождения, будет чем поразвлечь себя в дополнительных режимах игры.

Не были забыты стандартные Driver'овские мини-забавы: гонка с чекпоинтами, на выживание, быстрая погоня и быстрый уход, и парочка новых. В режиме свободной езды можно поколесить по любому из трех городов, которые, впрочем, не являются точными копиями своих прообразов, но основные достопримечательности присутствуют. В Майами, например, можно найти места, которые напомнят о Vice City. В гаражах, раскиданных в самых отдаленных частях города, запрятано несколько весьма оригинальных секретных авто, например старенькое, но стильно раскрашенное прямиком из 30-х или небольшой фургончик "в цветочек". Вдобавок здесь присутствует некий аналог секретных пакетов из GTA: мужички в цветастых рубашках, которых следует щедро кормить свинцом. И хоть в каждом городе их всего по 10 штук, найти их не так то просто, к тому же эти ребята не промах и будут активно сопротивляться из табельных M16.



Для тех, в ком умирает будущий режиссер, имеется возможность просмотра и редактирования реплеев. Множество углов камер, как привычных (слежение за машиной, статичный треножник и т.д.), так и новых, вроде вида "камера на колесе".

Солиднейший бюджет позволил задействовать несколько известных в мире кино личностей. Создатели не ошиблись в своем выборе, пригласив к озвучке таких мэтров криминального кино, как Майкл Мэдсен и Микки Рурк. Первый подарил свой голос Таннеру, второй оживил Джерико. Мишель Родригез (Форсаж, Обитель зла) отыграла роль Калиты. Актеры справились с возложенной на них миссией на отлично. Их голоса вкупе с отменным свежайшим саундтреком, очень стильным и разнообразным, в типичном драйверовском стиле, создают непередаваемую, присущую только Driver'у атмосферу.

Движок Stuntman, бьющийся в груди Driv3r, выдает довольно приятную картинку. К понравившимся моментам игродизайна стоит отнести отличное небо и довольно неплохую воду, пиротехнические эффекты вроде взрывов также выглядят замечательно. Удручает не оправданное ничем отсутствие поддержки безшейдерных видеокарт, ведь особо частого применения этих самых шейдеров замечено не было.

Здания по-прежнему являют собой картонные коробки, обклеенные текстурами, и внутрь войти никак не получится, ну разве что если миссия не предполагает обратное. С интерактивностью здесь примерно как в Мафии: сбивать позволят только мусорки/дорожные знаки/торговые ряды, не более. Можно отыскать трамплины, которых здесь великое множество, но никакой смысловой нагрузки они не несут. Нельзя не отметить, что некоторые текстуры на зданиях любят подглючивать и изредка довольно неприятно мигают. Но все-таки общее впечатление от внешнего убранства городов скорее положительное, чем наоборот.

А вот к транспортным средствам претензий не имеется. Разнообразие, конечно, не на уровне GTA, но хватит всем. Разработчики решили не обременять себя лицензированием реальных марок, поэтому по ходу игры мы будем объезжать безымянных железных коней, лишь напоминающих оригиналы. Есть тут и спортивные автомобили, вроде Lamborghini, и пассажирские автобусы, и многотонные фуры, которые, как и подобает всем послушным фурам, сносят любую преграду на своем пути, будь то случайно оставленный на дороге автомобиль служб правопорядка или что-либо еще. Также впервые за всю историю Driver'а в игре появились разномастные мотоциклы и плавсредства вроде лодок и яхт. Кстати, двухколесные бестии здесь проработаны отлично и выглядят как настоящие, особенно мотороллеры.

Физика N-колесных друзей выше всяких похвал. Подвеска работает на 100%: при торможении машина очень натурально кивает вперед, при резком старте садится, а при запрыгивании на корпус авто приседает к земле. Модель повреждения вообще достойна оваций: стекла, шины, двери и капоты — все это бьется, простреливается и отрывается. При более усердном насилии над машиной (прыжки с высоты) колеса будут не прочь укатиться куда подальше. В одной из миссий, зарядив в преследователей из гранатомета, я стал свидетелем следующей картины: после взрыва колеса улетели прочь от покореженного корпуса, тот проехал несколько метров по асфальту, искрясь, как новогодняя елка, после чего буквально развалился на части. Очень впечатлило. Конечно, то, что машины иногда взмывают от взрыва метров на десять, смотрится странновато, хоть и зрелищно.

В то же время в игре присутствует куча неравнозначностей, бросающихся в глаза в режиме свободной езды. Возьмем, к примеру, местный AI. Обитатели виртуальных городов страдают острой нехваткой серого вещества в тыковке, из-за чего тупо и бесцельно бродят по улицам, иногда демонстрируя свой талант по прохождению сквозь стены.

Полиция по-прежнему реагирует на нарушения, вроде езды на красный, столкновения с другими автолюбителями, а теперь еще и на сбивание пешеходов. К тому же повозка с "людьми-в-синем" оперативно выезжает на место аварии или, допустим, кражи авто у их законного владельца, так что когти следует рвать с удвоенной силой. Мало того, у некоторых водителей имеется оружие, и они, поверьте, не постесняются им воспользоваться. Между тем полиция любит глупо тыкаться в стены и стрелять по поводу и без в любом направлении. Однако недоработки разной степени тяжести здесь перекрываются неоспоримыми достоинствами, которых у Driv3r'а не отнять. Мой вам совет — плюньте на ругательные отзывы обладателей консолей и оцените сей проект сами. Ведь, несмотря на геймплейные огрехи, глюковатость движка и прочее, пару вечеров (в зависимости от искушенности играющего) неподдельного геймерского кайфа вам обеспечены. При желании эту игру можно было бы, конечно, начисто укатать в асфальт, но, знаете... мне этого делать отчего-то не хочется.

5 6 **7** 8 9 10

Спецы из Reflections сотворили добротное продолжение великой серии — игру с атомным геймплеем, приятным графическим оформлением и грамотным захватывающим сюжетом. Да, игра непростая, порой вам захочется разбить ненавистную клавиатуру к чертям, но в то же время феерия, происходящая на экране, не позволит забросить Driv3r'а. Вероятность того, что вам понравится, очень велика, а что до впечатлений, то их вам хватит надолго — уж поверьте. Ведь для нас главное, чтобы игра доставила удовольствие, и у Driv3r'а это несомненно получилось.

CeltiK, C3ltiK@yandex.ru

МНЕНИЕ

Driver 3, или "Начало конца"

Мне до сих пор непонятно, какая муха и каким удивительным образом могла укусить почтенных господ из Reflections Interactive. Driver 3 — игра, которую не просто ждали, а жаждали миллионы игроков по всему земшару, наносит прямо таки психологический удар при первом же взгляде на нее. Первое и самое обидное, что бросается в глаза — это графика. Несоизмеримо ужасная картинка по сравнению с той, что нам показывали в предрелизный час, заставляет безапелляционно вставать и удаляться прочь. И дело тут вовсе не в дружбе графического движка со слабыми в технологическом плане консолями (к слову, даже тамошние игроки были в шоке от обилия багов и прочих вредоносных обитателей программного кода), а в корявости рук несознательных программистов. Серый цвет здесь возведен в культ. Ну, только представьте себе: серые дома-коробки, независимо, высотное ли это здание или одноэтажный сарай, серые тротуары, щеголяющие меж тем катастрофической нехваткой полигонов, серые вывески, серые, в конце концов, люди. Все это угнетает, давит, разочаровывает, ровно до того момента, пока ваше судорожное тело не увезет машина скорой помощи. Пожалуй, даже старичок Vice City мог бы похвастаться куда большей цветовой палитрой.

Представленный в игре модельный ряд средств передвижения может похвастаться лишь своим количественным соотношением. 50 управляемых повозок — ни больше, ни меньше. При более детальном взгляде на них опять же начинаешь нервно скрипеть зубами и рвать оставшиеся на голове волосы. Многоугольные колеса, имеющие привычку отваливаться в самый неподходящий для этого момент, наряду с прямыми углами кузова навевают старые добрые времена, ну, в смысле, совсем древние.

Нельзя не упомянуть и о реализации анимации. Все NPC, как, впрочем, и наш подопечный, страдают здесь острой (и, скорее всего, неизлечимой) формой паралича на все тело. Все эти, мягко говоря, умилительные кувырочки, прыжочки и беготня вместе взятые не выдерживают и вовсе никакой критики, заставляя нас, благоразумных геймеров, уличить заморских демиургов в искренней и нерушимой любви к Буратино.

Задания ничем не примечательны, я бы даже уточнил — это полнейший плагиат со всеми вытекающими отсюда последствиями. Почти в каждом из них предугадываются следы хорошо известных массовому зрителю киноблокбастеров. Так в одном из эпизодов от игрока потребуется недюжинная сноровка в отмывании частных шедевров автопрома за определенный отрезок времени. Ничего не напоминает?.. А как же вопиющая, ничем не прикрытая киноцитата из фильма "Скорость", когда игрок узнает, что его машина заминирована, а скорость (ну-ка сами) нельзя сбрасывать ниже пятидесяти миль в час. Не свежо и не оригинально.

И, тем не менее, это не самое главное. Убивает наповал то, что все эти мало-мальски занятные эпизоды проходятся с раза этак пятидесятого, что само собой утомляет. Причем далеко не все зависит от таланта игрока. Иногда вас просто убивают из-за кривого управления — верного спутника здешней анимации. А чаще из-за "фирменной", как любят ее окрестить многие, физики, воссоздавщей неподдельную атмосферу "киношности" происходящего. Ничего подобного тут нет и в помине. А насчет законов Ньютона так и вовсе можно завести отдельный разговор: где это видано, чтобы автомобиль с таким упорством сначала "прилипал" к дорожному полотну, а затем резко, никого не спросив, уходил на боковую. Произвол, что тут скажешь...

Пожалуй, единственная и самая мощная сторона Driver 3 — ролики между миссиями, сопровождающиеся, вы не поверите, шикарнейшим саундреком. Авторы собрали какой-то нереальный микс из 70-ых, 80-ых и современных групп. Но это уже детали...

Моя оценка: 5.

Driver 3 — сиюминутное развлечение не для слабонервных, осрамившее до самых пяток своих неподражаемых предшественников. До сих пор неясно, в какие дали "ускакал" баснословный бюджет проекта в 51 млн. долларов, и что возомнил о себе новоиспеченный тандем Reflections/Atari, выковывая вожделенное для многих игроков продолжение популярного брэнда. Единственное, что сподвигло меня расщедриться на столь высокую оценку — великолепный саундтрек и стильные анимационные вставки между уровнями.

Magot

ОБЗОР

Silent Hunter III

Перетопим все и всех!

Жанр: *симулятор*
Разработчик: *Ubisoft*
Издатель: *Ubisoft*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *Silent Hunter I-II*
Системные требования: *Pentium IV-1.5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2.5 Gb Hard Disc Space*

Подводная лодка — относительно новый (по сравнению с той же артиллерией) и высокотехнологичный вид вооружений. Появление подводных лодок изменило тактику и стратегию морской войны. Кто-то поставил на них и стал наращивать подводную мощь, другие сосредоточили производственные и интеллектуальные мощности страны на создании эффективного средства борьбы с подводными хищниками. Но все признают, что война на море стала совсем не та, что раньше, когда в ней участвовали лишь надводные корабли.





Неудивительно, что подлодки вызывают интерес. Еще бы — кому не хочется понять, что это такое — лежать на глубине часами, а потом, найдя достойную цель, всплыть и шарахнуть по врагу торпедами. И снова уйти в пучины морские, но уже для того, чтобы спастись от назойливых эсминцев, несогласных с вашими действиями по отношению к охраняемому ими конвою. Как можно объяснить свою радость от потопления крейсера (а то, чем черт не шутит, и линкора) непосвященному человеку? И разве могут "сухопутные крысы" уразуметь, как тоскливо порой бывает находиться в замкнутом пространстве, видеть одни и те же лица, и надеяться, что в родной порт ты все же вернешься. Не знаю, как насчет последнего момента, но все остальное теперь могут понять и те, кто до сих пор не видел моря (разве что на картинках), а о подлодках лишь слышал что-то краем уха. А все потому, что вышел он — долгожданный и неповторимый Silent Hunter III!

Некоторые из нас еще помнят те времена, когда вышла первая часть проекта. Я вспоминаю, как учился управлять лодкой, как выходил на первые миссии, как топил "Ямато", тихонько пробравшись в японский порт. Позже вышла вторая часть, где играли уже не за американцев, а за немцев. И снова были радости от побед, а счет потопленного моей лодкой (и мной лично) тоннажа стремился к астрономическим цифрам, намного превзойдя все известные рекорды в этой области. А теперь вот пришла пора третьей инкарнации.

Silent Hunter III во многом отличается от своих предшественников. Нет, конечно, общая концепция осталась прежней — мы являемся капитаном подводной лодки, а задача — всеми силами помогать Родине (в данном случае — Германии) победить в войне путем потопления кораблей врага. Правда, обольщаться насчет победы и изменения истории все равно не стоит, победить союзников нам не светит, и Берлин все-таки возьмут. Но посильный вклад внести можно, заодно доказав, что вы — лучший капитан в истории немецкого подводного флота.

Графика в третьей части настолько выросла сама над собой, что аж диву даешься. Действительно, еще лет пять назад мы даже не могли мечтать, что море будет выглядеть как море (а не как набор корявых картинок), что заливающие палубу волны очень похожи на настоящие и кажется, будто сейчас запахнет соленым морским воздухом. Что и говорить о кораблях — они прорисованы просто отлично. Если приблизить камеру (да-да, теперь в игре появилась возможность использовать свободно летающую во всех направлениях камеру), то можно рассмотреть мельчайшие подробности и детали (кроме, пожалуй, экипажа). Спецэффекты также не подкачали. Вы не раз будете восхищенно взирать на то, как очередной подбитый бравыми зенитчиками самолет падает в море, оставляя за собой шлейф дыма, а потом начнет медленно тонуть. А уж как тонут корабли — просто сказка! Разламываются, горят, идут носом ко дну... Всему этому великолепию очень помогает ситуационная камера — специальное окошко покажет нам демонстрацию самых интересных моментов. К примеру, вы выстрели торпедой по линкору — ситуационная камера отследит путь торпеды, а потом покажет попадание (если таковое будет) и затопление корабля (если повезет). Эту камеру можно отключить, но тогда игра потеряет в зрелищности.

Игра проработана до мелочей. Скажем, если вы приблизитесь к городу-порту, то сможете хорошо рассмотреть его инфраструктуру. Если начнете погружаться (оставив перископ), увидите пузырьки воздуха и т.п. Конечно, графика в игре не главное, но иногда хорошая обложка помогает привлечь внимание к содержимому. А уж последнее так и вовсе заслуживает похвал. Другого симулятора подводных лодок времен Второй мировой такого уровня вы все равно не найдете, даже если обыщете все уголки Земного шара.

Начнем с того, что разработчики не пошли на поводу у хардкорности, оставив нам возможность самим регулировать сложность игры. Если вы считаете, что игра слишком проста/сложна, достаточно будет настроить отдельные компоненты и продолжить боевые действия и дальние походы. Причем настраивается очень многое. Например, вам надоест регулярно всплывать для подзарядки батарей или забора воздуха, что ж — ничего не поделаешь, отключите эти опции и получите возможность плавать под водой чуть ли не до бесконечности. Или же вас расстраивают невзрывающиеся торпеды (была у немцев такая проблемка) — отключите их, и торпеды станут взрываться при столкновении с врагом гораздо чаще. И все же я рекомендую попробовать поиграть на полном или практически полном реализме — впечатляет...

Серьезное отличие в геймплее от предыдущих частей, — наличие команды. Как ведь было раньше? Игрок, как капитан, являлся мастером на все руки. Мы все делали самостоятельно, а команда присутствовала как некое безликое существо (группа существ). Теперь же каждый (повторяю, каждый) член команды — реальный человек. Мы можем нанимать их, увольнять, выдавать им награды. Моряков надо перераспределять по отсекам (чтобы добиться максимальной эффективности работы того или иного узла подлодки). Им надо периодически предоставлять время для отдыха (иначе они будут жутко недовольны, что отрицательным образом скажется на боеспособности судна). Кстати, от опыта и способностей ваших матросов и офицеров зависит и то, насколько хорошо вы будете справляться с боевыми задачами. Так что старайтесь подобрать команду наилучшим образом.

Помимо матросов и старшин на лодке есть и офицеры, которые и будут помогать вам во всех начинаниях. Через них можно раздавать задания (куда плыть, кого атаковать). Но по-прежнему никто не мешает игроку в критические моменты брать управление на себя. В конце концов, лучше пару-тройку раз ошибиться, зато это будут ваши ошибки, а не просчеты некоего неведомого дяди. Хотя, стоп, какого такого "неведомого"? Все офицеры реальны — вы можете увидеть их в отсеках. Правда, поговорить с ними на отвлеченные темы, не связанные с профессиональной деятельностью, пока нельзя, это отнесено к будущим сериям игры. Вообще же, встает вопрос: а так ли необходимо было вводить управление экипажем? На мой взгляд, достаточно было сосредоточиться на важнейших офицерах, а постоянное перетаскивание моряков из отсека в отсек, в конце концов, начнет раздражать многих из нас.

Перед началом серьезной игры нам рекомендуют пройти обучение (состоящее из нескольких миссий и оформленное как выпускные экзамены в школе подводников). Бывалые морские волки могут его пропустить, но остальным рекомендую поучаствовать — будет гораздо легче разобраться во всех аспектах управления лодкой. Кстати, внимательно читайте тексты заданий и советы к обучающим миссиям, иногда попадается очень интересная информация.

Но вот обучение пройдено, и перед молодым капитаном подводной лодки встает вопрос, куда пойти, куда податься? Вопрос решается очень просто. Можно либо выполнять одиночные миссии, либо решиться на самое главное в жизни подводника — режим карьеры. Самих миссий немного (порядка десятка), но они очень хороши. Здесь вам и помощь в спасении "Бисмарка", и скрытное проникновение в Средиземное море мимо Гибралтара, и атака на Скапа-Флоу (ведущую британскую военно-морскую базу) с затоплением линкора. Встречается и простое патрулирование, куда же от него деться.

Но еще интереснее карьера. Выбираем стартовую дату (с 1939 по 1943, а завершится все в 1945), флотилию — и отправляемся в долгое путешествие по дороге жизни капитана подлодки. Выбор флотилии имеет значение — ведь от того, в каком регионе вы будете плавать, зависят вероятные противники. С датой тоже все понятно — чем позже вы начинаете, тем мощнее противолодочная оборона. В начале войны иногда встречаются места в духе "рай для подводника" — масса судов, практически неохраняемых. А напороться на аналогичную ситуацию году в 1943-ем почти нереально, тут уже спуску не будет. Из чего делаем простой вывод — поздний старт лучше брать капитанам с опытом, а 1939 год подойдет новичкам.

Обычно у нас есть новая подлодка с командой, вполне достаточной для ведения боевых действий. Но это обычная серийная лодка. А ведь как хочется улучшить агрегаты, поставить более мощные торпеды, заменить рубку, купить новый радар, к примеру. Что ж, в игре это стало возможным. Топя корабли противника и выполняя задания, вы зарабатываете очки славы — эквивалент денег в игре. На них можно приобретать новые агрегаты, ставить улучшенные торпеды, нанимать моряков. Впрочем, нормально играть можно и не сильно улучшая лодку, но это только для противников технологических новшеств, я же предпочитаю апгрейдить все и "по максимуму".

Боевая модель в Silent Hunter III выполнена хорошо, но кардинальных отличий от предыдущих частей немного. Все так же нам приходится перехватывать корабли врага, подкрадываться, всплывать и производить атаку торпедами, которые можно запускать двумя способами — при помощи компьютера и практически без него (зависит от настроек игры). В первом случае все понятно — наводим на цель, выбираем торпедный аппарат, жмем кнопку "Пуск" (давая поправку на скорость цели). Во втором же придется самолично рассчитать курс торпеды до ее столкновения с целью: достаточно сложное занятие, и этой опцией обычно пользуются лишь те, кто тяготеет к хардкорности и готов постоянно заниматься в игре расчетами.

Иногда выпадает небольшое развлечение — удается поймать одинокий беззащитный корабль и расстрелять его из корабельной пушки. Можно позволить морякам стрелять самостоятельно или лично сесть "за штурвал" и показать мастерство истинного капитана (заодно и разнообразите жизнь). Порой приходится сражаться и с авиацией. Ведь подлодке надо всплывать (для зарядки батарей, пополнения запасов кислорода), и в это время ее может "отловить" авиация. Кстати, с самолетами в игре связан забавный казус. Если их в небе слишком много, они начинают сталкиваться друг с другом и вредят больше себе, чем плавающей и стреляющей по ним подлодке.

Есть и другие недостатки игровой модели. Порой удивляют корабли — они способны даже ночью заметить перископ на воде (в том числе в очень плохую погоду). В ряде миссий до цели следования приходится идти достаточно долго и нудно. Но все это мелкие недочеты, никак не влияющие на интерес к игре.

Сами миссии, выдаваемые командованием, обычно не отличаются разнообразием. Мы сталкиваемся либо с патрулированием (плывем в заданный квадрат и гуляем по нему, желая чего-нибудь потопить), либо с задачей утопить что-нибудь определенное. Иногда попадаются варианты, но не слишком часто. Впрочем, неужели вы думали, что жизнь подводников Второй мировой была полна разнообразия? Хочу разочаровать — разнообразие (в лице девочек, выпивки и драк в кабаках) ждало моряков на берегу, а в плавании все достаточно стандартно и привычно.

Противники стали вести себя чуть умнее, чем в предыдущих частях, но обмануть их все равно можно. В игру заложено множество приемов, которыми реально пользовались подводники, можете их поискать — вы обязательно что-нибудь найдете, а то и сами разработаете собственную тактику. Говорить же о том, как лучше топить корабли, — занятие не для маленького обзора. Главное — учитывайте все (количество кораблей конвоя, его скорость, число оставшихся торпед и прочие факторы) и помните, что подводная лодка — хрупкое и чрезвычайно уязвимое судно, не терпящее плохого и небрежного к себе отношения.

В боях вас могут повредить. Некоторые повреждения можно устранить сразу (отправив членов команды на ликвидацию аварии), а некоторые — только на базе. В последнем случае вам придется подождать какое-то время, в течение которого будет производиться ремонт. И только потом отправиться на новую миссию.

Командование следит за нашими успехами. Есть в игре таблица, показывающая успехи подводников, и вы, конечно же, постараетесь в ней отметиться самым лучшим образом (превзойдя Отто Кречмера и Гюнтера Прина). Вам также будут периодически выдаваться награды. Так что двигайтесь вперед — к бессмертной славе лучшего командира лодки.

Управление смешанное: мышь+клавиатура. Клавиатура расписана "от и до" — лишь редкие клавиши избежали участи быть задействованными. Но не волнуйтесь, через какое-то время вы запомните все, что нужно настоящему капитану, и будете оперировать клавишами как заправский пианист, моментально отдавая команды и реагируя на меняющуюся ситуацию.

Звук в Silent Hunter III меня порадовал. Когда линейный корабль, торпедированный нашим подводным судном, разрывается на части, кажется, будто на время переносишься туда, к месту событий. Музыка более-менее соответствует духу игры, так что нареканий нет.

5 6 7 8 **9** 10

Восхитительно, что и говорить. Получение заданий, путешествие к месту их выполнения, пуск торпед и стрельба из пушек, уход на глубину и внезапное всплытие, радость от побед и замирание сердца при криках офицеров о повреждении отсеков — все это у вас обязательно будет, если вы начнете играть в Silent Hunter III. Огромный мир, где можно найти сотни и тысячи целей, великолепная боевая система, отличная графика, реализм игры — перечисленного более чем достаточно для присвоения игре почетного звания "лучшего симулятора подводной лодки". Ну а мне пора — тут на горизонте вновь дымы кораблей, и парочка торпед в запасе еще осталась.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Super Power 2

Жанр: глобальная стратегия
Разработчик: GolemLabs
Издатель: DreamCatcher Interactive
Количество CD в оригинальной версии: 1
Похожие игры: Super Power
Системные требования: PIII-933 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.6 Gb Hard Disc Space

Как-то попалась мне в руки игрушка, именуемая в локализованном варианте "Война цивилизаций" (она же — Super Power). В ней предлагалась достаточно оригинальная для жанра глобальных стратегий идея — взять в свои ручонки современное нам государство и попробовать им поуправлять. Да так, чтобы и экономику поднять, и население было всем довольно (а не только сыто), а при необходимости и агрессивным соседям можно было объяснить, что они в корне не правы. Правда, игра отличалась большим количеством глюков, и не могла претендовать на титул "Игры года", но несколько недель она у меня отняла. Только одно разочаровывало, не все страны были в первой части представлены, и нашей родимой Беларуси не было (она считалась частью России).

Но вот появилось продолжение. Первым делом я ринулся смотреть список стран, и, к счастью, обнаружил на карте маленький, но такой родной пятиугольник. Само собой, что за него уже отыграно немало игр, но это тема отдельного разговора. Упомяну лишь, что Беларусь в границах Великого княжества Литовского (или близких к ним) — вполне реальное явление в Super Power 2.

После загрузки игры вы увидите меню на фоне земного шара. Как это ни странно, Землю можно вращать прямо в меню. А при загрузке сценария или "песочницы" страны просто проявятся на уже имеющейся в меню планете. Кстати, камеру можно приближать или удалять от планеты, что позволяет разглядеть даже такие мелочи, как наиболее крупные отдельные города и дороги между ними.

Режимов игры три. Первый — сценарии. В них игрокам предлагается выполнить определенные задания, а общее число сценариев — девять (для недовольных столь малым числом имеется редактор). Второй режим — "песочница", она же кампания. Сами выбираем страну, задаем себе стартовые условия вкупе с целями и играем. Наконец, третий и последний режим, — игра через Интернет.

Сценарии делятся на три категории — политические, экономические и военные, сообразно задачам, поставленным перед нами. Они совершенно разные по сложности — какие-то станут легкой прогулкой для игроков, другие заставят призадуматься и выполнять действия с максимальной осторожностью. Дабы не быть голословным, приведу пару примеров. Так, самый простой политический сценарий заключается в присоединении Турции к Европейскому Союзу. Обыкновенный экономический — выведение Саудовской Аравии в мировые монополисты по части нефтедобычи. Ну а те, кто мечтает о возрождении СССР, получат такую возможность, благо в игре есть очень сложный военный сценарий на эту тематику. Но учтите, отстраивать заново советскую империю придется долго, постепенно расширяя свою территорию и стараясь наладить нормальные отношения с соседями. А иначе — ядерный конфликт гарантирован. К сожалению, не все сценарии были проработаны до конца. Так, ту же Турцию в ЕС можно включить буквально за несколько секунд (достаточно попроситься и вас тут же примут). Непорядок, товарищи разработчики, что вам мешало протестировать все и вся?

В кампании нам обычно разрешают самому выбрать, какие области развития страны игрок сможет контролировать, а какие оставит на откуп компьютеру. Лучше всего, конечно, руководить самому (благо, в игре наличествует режим "активной паузы"). Можем мы выбрать и цели миссии — от улучшения экономического благосостояния народа до исследования ядерного оружия или завоевания всего мира. При желании даже есть возможность ограничить себя временным лимитом, но делать это не обязательно, всегда интереснее играть в свое удовольствие (правда, после выполнения цели игра все равно закончится и придется начинать новую партию). Новичкам лучше всего попробовать себя в чем-то простом, вроде налаживания отношений с другими странами или улучшении экономики. Матерым же волкам рекомендую попытаться взять что-нибудь вроде Сенегала и для начала развернуть в стране ядерную программу. Если вы думаете, что это дело трех минут, то жестоко ошибаетесь. Для работы над столь масштабным проектом надо будет добиться улучшения экономических показателей, проведения масштабных исследований, обеспечения достаточного уровня секретности. Ну а если построить первую ядерную бомбу получилось, попытайтесь тогда решить еще более глобальную задачу — завоевать весь мир (или хотя бы всю Африку). Да еще так, чтобы никакие Соединенные Штаты вас при этом не "умиротворили".

Основных сфер деятельности, которыми предстоит заниматься игрокам, три — политика (включающая как внутреннюю, так и внешнюю), экономика и война (сюда же входят исследования и строительство новых юнитов). Пожалуй, начать рассказ стоит с политики.

Политически нестабильная страна вряд ли сможет добиться значительных результатов на международной арене, соответственно, вам всегда придется жить с оглядкой на настроения ваших подданных. Мы, как всемогущий правитель, получили право даже самостоятельно выбирать политический строй для своей страны. Хотите — установите в ней монархию. Не нравится — стройте коммунизм. Есть даже теократия и анархия. Но установление анархии в стране лишь сигнализирует о том, что дела пошли наперекосяк, при анархии практически ничего нельзя делать, и остается только пытаться всеми путями выползти из кризиса.

Каждый политический строй имеет свои плюсы и минусы. При многопартийной демократии, к примеру, экономика развивается просто бешеными темпами, но платить за это придется высоким уровнем гражданского самосознания населения. То бишь, ежели ваша демократическая страна решит начать войну с соседями, народ будет жутко недоволен. С другой стороны, при монархии или теократии вести войну — милое дело, но вот с экономическими показателями будет туговато (соответственно, и столько войск, сколько при демократии, построить не удастся).

Внутренняя политика — это не только государственный строй, в этом окошке выносятся решения по ряду ключевых вопросов. Можно запрещать или разрешать партии или религии. Можно придать какому-нибудь языку статус государственного или же, наоборот, этот статус отобрать. Нам придется решать, что лучше, — свобода слова и собраний или же тихие улицы при военной диктатуре. И заняться проблемой прав женщин в обществе. Есть здесь даже такие вопросы, как разрешение абортов или однополых браков. Каждое ваше решение отразится в будущем на стабильности и доверии к вам населения. А за этими двумя показателями надо постоянно следить, ведь чем ниже стабильность, тем ближе вы к воцарению анархии. Низкое же доверие населения особенно опасно в демократическом многопартийном обществе. За вашу партию просто никто не проголосует, что чревато нежелательными последствиями.

Но не надо забывать и о международной арене. В игре имеется развитый инструмент построения своей международной политики — система договоров. Изначально (стартует игра в 2001 году) у многих стран уже заключены договора (как одно-, так и многосторонние). Не все реально существовавшие соглашения отражены (и это понятно, иначе у некоторых стран, вроде США или России, их список занимал бы просто невообразимые размеры). Но основные договора, вроде Организации Объединенных Наций, ВТО или НАТО есть, остальное игроку предстоит сделать самостоятельно.

Вы можете попытаться присоединиться к текущему договору, если подходите по определенным условиям (заданным организаторами соглашения), или же попробовать заключить с какой-нибудь страной новое соглашение, а то и утвердить новый многосторонний пакт. Что характерно, конструктор договоров позволяет настроить практически все — от экономического уровня развития допущенных к пакту стран до цели договора. Благодаря этому вы не будете испытывать проблем при ведении собственных дипломатических игр. И ни в коем случае не забывайте и о двусторонних соглашениях — они очень сильно помогают наладить отношения между странами.

В экономической области перед нами стоит две основные задачи: распределение бюджета и забота о ресурсах страны. Доходы каждая страна получает из нескольких источников — тут вам и налоги, и прибыль от торговли, и многое другое. Нам предстоит не только заботиться о пополнении казны, но и разумно тратить деньги на ее дальнейшее развитие. Учтено очень многое — от трат на секретные операции до заботы о государственных чиновниках. Само собой, что деньги вы тратите не из прихоти, а потому, что это важно и необходимо. Так, малый уровень отчислений на чиновничью братию вызовет рост коррупции (и падение доходов). Слабая забота об инфраструктуре аукнется при ведении широкомасштабных военных действий (армии будут перемещаться с черепашьей скоростью). Тот же, кто "задвинет в угол" пропаганду, быстро поймет, что народ перестал ему доверять (на одних "мыльных операх" харизматичным лидером не станешь). Так что постарайтесь разумно распределять полученные деньги, чтобы и ключевым направлениям чего-то перепало, и баланс постоянно был положительный.

Самое сложное, пожалуй, это управление ресурсами страны. К ресурсам в игре относится практически все — от продукции сельского хозяйства до автомобилей и обслуживающего персонала. Игрок сам решает, какую часть производства, скажем, зерна передать для обеспечения внутренних потребностей населения, а какую — отправить на продажу за границу. Можно и увеличить производство тех или иных товаров, но это потребует немалых капиталовложений. В общем, тут дать какой-то общий совет просто невозможно, — все зависит от конкретной страны и сложившейся в данный момент ситуации.

Наконец, пришла пора обратиться к войне и исследованиям. Конечно, в современном мире настоящие войны ведутся редко. Но для начинающего агрессора в игре приготовлено все, что ему может понадобиться. Первым делом подумайте об исследовании новых технологий. Направлений исследования великое множество — от банального улучшения танковой брони до разработки ядерного оружия и систем СОИ. Но и денег все это требует немалых — отнюдь не каждая страна может позволить себе содержать мощные исследовательские центры, полигоны и целые команды испытателей.

Воплощаются наработки ученых в новых типах боевой техники. Нам разрешают самим спроектировать новый танк, самолет или ракетный комплекс. При этом можно сделать упор на броню или же, наоборот, на огневую мощь. Особо "продвинутые" товарищи даже совместят все наилучшее и построят "танк будущего", равный по силе минимум двум танкам противника. Но учтите, чем мощнее и новее будут детали вашей боевой техники, тем дороже она будет стоить. Соответственно, потянет огромную армию современных средств уничтожения противника только экономически развитая страна. А ведь надо еще и на содержание армии деньги тратить — солдаты и офицеры ведь не воздухом питаются.

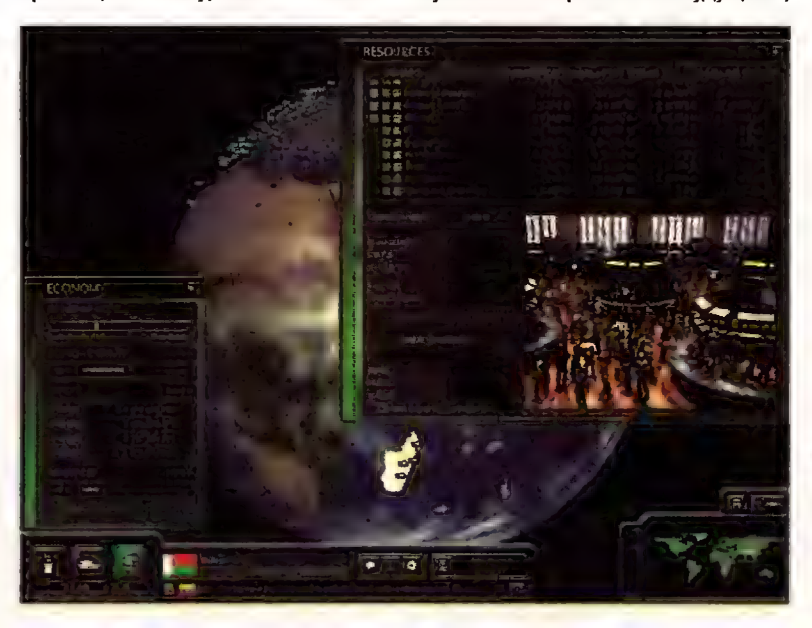
Когда-нибудь вам надоест сидеть в своих границах, и армии пересекут рубежи сопредельного государства — вот тогда и начнется самая "веселуха". Необходимо будет оккупировать все территории этой страны, а для этого надо разбить войска врага. Сражения происходят на специальном экране. Внизу его расположена мини-карта, где точками разных цветов показаны ваши отряды и войска соперника. А вверху находятся изображения типов атакующих и обороняющихся войск. Не возбраняется оставить битву "на волю волн", дав лишь общие указания (наступать, оборонятся), но лучше собственноручно отдавать приказы каждому подразделению. К примеру, приказать истребителям расправиться с транспортными вертолетами противника, а артиллерии — ударить по наступающей пехоте. Личный контроль над сражением приводит к меньшим потерям, но требует четкого понимания того, какие войска наилучшим образом выбирать для выполнения той или иной задачи.

Если вы полностью оккупировали территорию страны, это вовсе не значит, что она сразу присоединится к вашей империи. Придется подождать месяцев шесть, вдруг мировое сообщество сочтет вас агрессором (хотя вы — справедливый освободитель), а уж потом снимайте сливки и пользуйтесь новоприобретенными территориями.

Есть в игре и ядерная война. Страны, обладающие атомным оружием, могут атаковать другие государства. Другое дело, что отношение мирового сообщества к государствам, ведущим планету к катастрофе, резко ухудшается, и часто можно получить ответный удар (монополистов на "красную кнопку" не существует). Конечно же, удары атомными бомбами плохо скажутся на состоянии населения противника и инфраструктуре его страны.

Графика в игре не может похвастаться ничем особенным. Да и незачем — все действия осуществляются непосредственно на глобусе, а сам проект предназначен скорее для размышлений, чем для любования красотами. Аналогично и с музыкой — обыкновенное звуковое сопровождение, вот и все.

В целом, игра производит приятное впечатление. Ряд огрехов первой части ("накрутка" денег торговлей технологиями, странный боевой движок) был убран. Правда, без накладок не обошлось — в сценариях и договорах встречаются ошибки, ведущие к дисбалансу. Ведение войн отнюдь не всегда приводит к адекватной реакции мирового сообщества (могу себе представить, какой поднялся бы вой, попытайся Россия присоединить Прибалтику в реальности). Экономическая модель еще нуждается в серьезной доработке, но все это не мешает нам вновь и вновь проводить время, взирая с высоты своего кресла на глобус и планируя очередные шаги правителя современной страны.



5 6 **7** 8 9 10

Если вы мечтаете поруководить государством, но не желаете тратить на это большое количество времени, Super Power 2 станет идеальным выбором. Пожалуй, это единственная игра, где уделено большое внимание современной политике. Но и недостатков проект не избежал. Будущим управленцам рекомендуется.

Morgul Angmarsky

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Constantine

Костя-экзорцист

Жанр: *TPA/FPS*
Разработчик: *Bits Studios*
Издатель: *SCi Games*
Дата релиза: *март 2005*
Платформа: *PC, PS2, X-box*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD*
Похожие игры: *The Punisher, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Dead to Rights, Enter the Matrix*
Минимальные требования: *P4/AMD Duron 1000 MHz, 128 Mb памяти, 3D-ускоритель с 64 Mb памяти*
Рекомендуемые системные требования: *P4/Athlon XP 2 GHz, 256 Mb памяти, 3D-ускоритель с 128 Mb памяти*



Война рая и ада не произойдет внезапно, Армагеддон станет всего лишь генеральным сражением. До тех пор земное измерение будут сотрясать пограничные стычки и локальные бои за души людей. Напрямую ангелы и демоны сражаться не могут, так как это нарушит древний договор о прекращении огня, а вот использовать свое влияние и подталкивать к кровопролитию и экзорцизму отдельных личностей — пожалуйста. Кроме того, обе стороны давно усилились бойцами и эмиссарами от "смешанных" браков ангелов и демонов с людьми. Полукровки напрямую выполняют приказы своих шефов и знают о "невидимом фронте" практически все. Джон Константин (второе — это и фамилия, и оперативный псевдоним) — один из них. Ему ничего не стоит изгнать демона или посетить ад в поисках ответов на свои вопросы, а после прикурить очередную сигарету, вред от которых для него значительно сильнее, чем когтистые лапы демонов или огонь преисподней. Он презирает обе воюющие стороны, давно поняв, что люди всего лишь пешки в игре двух могущественных сторон.

Поздравляю игровую общественность, нам наконец-то презентовали внятную и интересную новую комикс-вселенную — Hellblazer. Фильм "Константин" удался, и режиссер Френсис Лоуренс со всем основанием пробивает в руководстве Уорнер Бразерс решение о сиквеле, а Киану Ривз вполне успешно отделался от штампа "спасителя человечества" и "того парня из Матрицы", потеснив на Олимпе борцов с нечистью постаревшего и впавшего по воле своих создателей в маразм Блэйда.

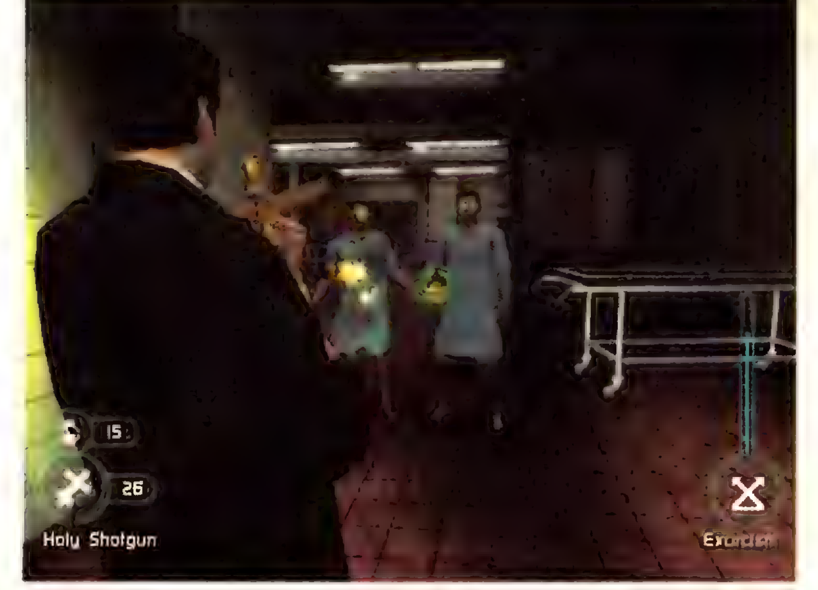
Сюжет игры прилично переработан, но основные перипетии из фильма все-таки сохранили, очевидно, для узнавания основных действующих лиц. Мы играем за Константина, чьей основной работой является изгнание обратно в ад демонов, проникших в земное измерение. Сам же экзорцист нашего времени (прим. ред.: Экзорцист — от англ. Exorcist, заклинатель, изгоняющий беса) готовится умереть от рака легких, вызванного курением, кроме того, Косте за попытку самоубийства светит высшая мера наказания в христианском мире — ад. А его там ждут — не дождутся. Очередной же выезд на изгнание демона-воина из тела маленькой мексиканской девочки наводит Джона на интересные мысли, которые позволяют ему раскрыть заговор против рая и ада. В общем, ад его ждет, небу он не нужен, Земле он просто необходим, а нам остается только контролировать его, в перерывах просматривая в общей сложности почти час трехмерных анимационных вставок, созданных как по оригинальным сценам из фильма, так и по новым кусочкам сюжета.

"Передавай привет боссу"

© Джон Константин после успешного сеанса экзорцизма

Приготовьтесь, в отличие от фильма, вам предстоит прорубаться через орды демонов в быстроменяющихся декорациях 17-ти уровней. Перед загрузкой каждого вас будет ждать цитата из дневника Константина, позволяющая лучше понять этого саркастично-циничного героя.

Гаражи, библиотека, больница, морг и полицейский участок за номером 13 — Лос-Анджелес коптит небо в переносном и прямом смысле. Задачки на уровнях похожи на некоторые миссии из Enter the Matrix, но выглядят намного динамичнее. Происходящие события и постоянное перемещение между мирами не дадут спокойно заснуть при выполнении известного алгоритма. Прошли несколько комнат — уперлись в дверь, перешли в адское измерение — перелезли препятствие и вышли обратно в земную плоскость. Параллельно отстреливаем разную нечисть, способную летать, ползать по стенам и потолку, пинать Джона и брать его за горло, захватывать тела умерших и еще живущих. Странно, что слава истребителя всевозможной нечисти не бежит впереди Константина — и безмозглые мелкие демоны, и хитрющие полукровки особым проявлением AI не блещут, иногда нет-нет да и уворачиваются от выстрелов, но от магии спасения им точно нет, чем герой и пользуется. Исключение составляют боссы уровней, но и к их упокоению, в славных аркадных традициях, быстро подбирается решение.



"Константин прощает? Мир точно сошел с ума"

© Papa Midnight

"Священный шотган" и "дыхание дракона", "проклятье ведьм" (два пистолета, заряженных "святыми" камнями), "распинатель" (nail gun — forever!) и арбалет станут продолжением ваших рук, а почти десяток заклинаний расчистят путь не хуже грубого оружия. Образцы вооружения, конечно, не блещут новизной, но оригинален их дизайн и способ ведения огня.

Мало того, что сам "Святой шотган" выглядит как крест, так и выстрел из него идет крест-накрест, что не оставляет шансов крупным монстрам и здорово проходится по рядам мелких. Правда, немного настораживает полный иммунитет отдельных адских личностей к различному вооружению или магии, но сменить за секунду и то и другое на более эффективное не является серьезной проблемой. Еще можно скомбинировать атаку: бросили склянку со святой водой — лупим из "святого шотгана", бросили скарабея — пока противник будет зажимать уши (если они у него, конечно, есть), ударили кастетом или прикладом. Урон от таких атак будет в два-три раза больше.

Никогда не забывайте о магии, которой постепенно, по ходу игры, обучается Константин. Применение незримого до поры оружия происходит в своеобразном bullet-time, где Джон за несколько мгновений должен показать/произнести (игрок — набрать на клавиатуре) некоторую последовательность жестов и слов. Не успели или были прерваны в последний момент — начинайте заново. Из наиболее эффектных (по применению и графическому отображению) атакующих заклинаний стоит отметить следующие: "небесный ворон" (молния), "экзорцизм" (демон, захвативший тело мертвого человека, отправляется к своему хозяину), "замешательство" (из подвернувшегося монстра создается копия Константина, оригинал становится невидимым) и "Demon Leech" (туча мелких кровососущих бестий не даст вашему противнику ни секунды покоя). Жаль только, что с магическим заклинанием не развернешься эффектно в противоположную сторону как с пистолетом или дробовиком. Есть и два заклинания наложения защитной ауры, после изучения которых игра становится существенно легче.

Артефактов у Константина — кот наплакал: визжащий скарабей (парализует демонов) и кусок от погребального савана Моисея (короткий "биг бадабум" для всех неприятелей). Впрочем, ситуаций, требующих вмешательства столь могущественных вещей, тоже немного.

Прыгать, эффектно падать, нагибаться, перекатываться от укрытия к укрытию или отталкиваться от стен Киану давно надоело, поэтому спокойно, вразвалочку, подходим к препятствию, толкаемся в него и герой сам куда надо залезет или чего надо перепрыгнет. В разных укромных уголках Джон может найти несколько свитков, значительно улучшающих линейку здоровья и собрать небольшую коллекцию кукол Вуду, увеличивающих количество манны. Там же зачастую лежат некоторые приспособления, улучшающие дальнобойность и эффективность нашего вооружения.

Восполнение здоровья саркастического воина Господа напрямую зависит от ближайшего источника воды. Кроме того, Константин всегда носит с собой предусмотрительно наполненную игроком флягу. Очки маны восстанавливаются со временем или наполняются остатками маны уничтоженных демонов.

Еще один штришок в общую картину от разработчиков этого кроссплатформенного проекта — сейвы. Сохранить прогресс в игре возможно в любом месте, но при загрузке игрок автоматически вернется к последнему чек-поинту. Узнать его можно по появлению внизу экрана что-то пишущей в пентаграмме ручки.

"Огонька не найдется?"

© Джон Константин

Уважения достойны амбиции художников и разработчиков. Фактически им пришлось выполнить три разных варианта текстур для каждого уровня, да так, чтобы они нормально смотрелись аж на трех игровых платформах. Первый вариант — мрачно-готический а-ля Макс Пейн предстает перед нами в самом начале любого уровня и длится до перехода на адское измерение. Второй — "истинное зрение", доступное Константину для поиска "скрытых" знаков и демонов и окрашивающее происходящее на экране в тона негатива от фотоснимка. По-моему, именно эта часть игры наиболее бедна на более-менее приемлемые текстуры, поэтому не советую надолго переключаться в режим "истинного зрения", так как раскрашенные в сине-зеленые цвета декорации (что земного измерения, что адского) вызывают устойчивые позывы выключить питание монитора.

Третий вариант декораций — адская часть уровня. Именно ей, похоже, разработчики уделили наибольшее внимание. Ад смотрится не хуже чем в фильме и, на мой взгляд, является своеобразным "коньком" игры. Ну, где вы еще увидите ветер, о котором вам сразу станет ясно, что он способен сдуть половину декораций и который не замедлит вам это продемонстрировать? А где картинка на мониторе будет дрожать от обжигающего воздуха ада и вы, вместе с персонажем, будете уворачиваться от летящих с неба метеоритов? (Есть такая игра, и вы ее знаете! © Lockust)

Только не подумайте, что в игре все так хорошо, это не совсем так. Угловатые объекты и слабые текстуры, которые на PS2 выглядят красиво, для PC выглядят прошло- или даже позапрошлогодними. Один эффект разбитого стекла чего стоит — это же просто кучка спрайтов осыпается под ноги.

"Перспектив" в игре целых две. В обычном режиме мы наблюдаем Джона со спины, а если утыкаемся в стену или смотрим на мир через призму "истинного зрения" — то от первого лица.

Модели врагов заставили вспомнить еще двух комикс-персонажей — Отродье (Spawn) и адского человека-паука. Немногим симпатичней выглядит громила Бегемот и двухголовый Бастадо, бросающийся в Джона огненными шарами. В целом, если не смотреть на врагов через "истинное зрение", отрисованы они очень даже неплохо. Равно как и эффект их гибели, когда распадаются в прах остатки истерзанного оружием Константина тела.

Один нюанс из Readme-файла к игре я долго не мог понять: почему игра не работает на старых процессорах AMD и видеокартах, не поддерживающих шейдерные эффекты, ведь, на первый взгляд, в игре ничего такого суперского нет, скорее наоборот. И только увидев эффект отражения в игре и "адский" вариант уровней, кажется немного понял. Когда будете на уровнях с лужами или зеркальными полами, остановитесь, подойдите и посмотрите вниз, покрутитесь на месте. Джон, его текущее оружие, небо в звездах, приближающиеся враги, и летящий файерболл — все отражено в мельчайших деталях. Вот то-то же.

"Я не опоздал? Кино еще идет?"

"Звук вокруг" окончательно приходит в игры. Басовитое "буханье" боевых тем выгодно отличается от тоскливых и заунывных мелодий сопровождающих нас по уровню. Визг умирающих демонов и рев разъяренных боссов перемежается взрывами метеоритов и циничными комментариями от Константина ("красиво поймал" — это о демоне, высунувшем лапу и схватившем человека в тот момент, когда последний пробегал мимо двери). Выстрелы из освященного оружия звучат очень даже неплохо, но мне, право, сложно оценить их как полные реализма — все-таки мало кто пробовал стрелять камнями/гвоздями/кинжалами.

Комикс, комикс…

Ну какой игровой проект по комикс-вселенной не будет снабжен изрядным бонусом в виде картинок, роликов, скриншотов и прочего арта? "Константин" — не исключение. Карты Таро, разложенные в разных потаенных углах всех уровней, являются своеобразными ключами, открывающими доступ к перечисленным вкусностям. А увидеть их зачастую можно только "истинным зрением" или, наоборот, не прибегая к помощи последнего.

5 6 **7** 8 9 10

Игра цепляет в хорошем значении этого слова. Неделю или две игроки вполне могут проводить вечера за ее прохождением. Досадно только, что впечатление от ряда оригинальных задумок и неплохого геймплея портят местами страшненькая графика и римейк уже виденных где-то в прошлом вещей.

Kreivuez
Диск предоставлен сетью магазинов "Лучшие игры для компьютера" на рынке "Динамо"



ОБЗОР

Cold Fear



Жанр: *Почти Survival Horror*
Разработчик: *Darkworks*
Издатель: *Ubi Soft*
Количество дисков в оригинале: *3 CD или 1 DVD*
Похожие игры: *Resident Evil 1-3*
Минимальные системные требования: *1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2,2 Gb free hard drive space*
Рекомендуемые системные требования: *2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb video*

Любите ли вы Survival Horror так, как люблю его я? С умилением вспоминаются трясущиеся коленки, воспаленные глаза и дрожащие пальцы, судорожно давящие кнопку выхода. Еще одна ночь прошла за беспощадным убиением нервных клеток, конец наступит нескоро и следующие ночные посиделки опять грозят затянуться до самого утра. Но все новое вскоре приедается и устаревает. Уже никто не шугается от скелетов в шкафу, мало кого впечатлит улыбка на лице голодного зомби, и только самые нервные игроки вздрогнут при виде литров крови, льющейся из разрубленных тел. Вот поэтому разработка очередной "страшилки" сейчас — занятие не из легких. Ведь нужно не просто испугать ставшее таким привередливым игровое сообщество, но и сыграть на их подсознательном, скрытом где-то внутри страхе.

Только одна подобная игровая серия подает на PC хоть какие-то признаки жизни — это Silent Hill от Konami, однако The Room, четвертая игра, была неоднозначно воспринята: мы ожидали от Konami чего-то ужасного, напряжение неумолимо росло, и — ничего не случалось. Еще вспоминается и серия Alone in the Dark, основоположница жанра, завершившаяся вместе с Alone in the Dark: The New Nightmare, да еще и откровенно неудачные и несвоевременные порты первых трех игр серии Resident Evil с первой Playstation. Но это уже прошлое, а потому в этом жанре у нас до сих пор не было альтернативы.

И вдруг в противоборство между двумя консольными гигантами вступила французская команда Darkworks, пригревшаяся под крылышком у Ubi Soft. Бывшие разработчики Alone in The Dark: TNN решили поступить тонко и в то же время не совсем удачно: сыграть именно на забытых нами би, а также знакомой всем американцам нелюбви к русским. На консолях игра потерпела сокрушительное поражение от подымающей голову серии Resident`ов, воскреснувшую вместе с великолепной четвертой частью. А потому французы решили попытать счастья на PC, где конкуренция у них полностью отсутствует. И они не прогадали.

Сюжет Cold Fear ровненько попадает в такую категорию игровых историй, когда кажется, что все, в принципе, неплохо, но где-то уже это видели. Главный герой — спасатель, волей случая попавший на русское китобойное судно в самый разгар бушующего шторма. До него судно пыталось брать штурмом вооруженные до зубов десантники, и, естественно, потерпели сокрушительную неудачу, но ведь наш герой этого не знал, поэтому сунулся в самую пасть кошмара по банальному неведению. А дальше все как и положено в классических боевиках-ужастиках: один герой на всех, его любовь, причем обязательно с первого взгляда, тонны русских зомби, секретный эксперимент и, конечно же, классический хеппи-энд в конце. На протяжении всего действа нас очень настойчиво будут заставлять бояться: силуэт зомби в окне, труп моряка, неожиданно вываливающийся из морозильного шкафа — эти и другие подобные аттракционы, вместо того чтобы запугать, предстают перед нами эдаким глумлением над избитыми клише жанра ужасов и вызывают не страх, а в лучшем случае легкое чувство дежавю. Пугать нас будут и исковерканными трупами моряков-неудачников, и врагами, неожиданно выскакивающими из-за каждого угла, и галлонами крови, заливающей экран при каждом удобном случае... Но разве это страшно? Да, напряжение присутствует, причем весьма неслабое, потому как поединки с тварями в условиях качки — занятие не такое легкое, как может показаться на первый взгляд. Да и оружие, далеко не самое безобидное, не дает поводов для страха, стоит только покрепче сжать его рукоять в своих виртуальных руках. У меня ведь есть гранатомет! Кого мне теперь бояться?

Правда, впечатление, производимое началом игры, ввергает в самый натуральный шок. Хотели бы вы оказаться в центре шторма на легкой пушинке, коей кажется громадный корабль в лапах бушующей стихии? Проливной дождь, натурально застилающий экран своим каплями, гигантские волны, смывающие с палубы неосторожных зомбяков, а также болтающиеся по всем физическим законам грузы, сбивающие с ног все, что попадется на их пути. В таких условиях даже встреча с рядовым зомби будет казаться чем-то сверхъестественно сложным, ведь мертвецы прекрасно чувствуют себя в условиях качки и никакая морская болезнь не страшна их отсутствующему разуму, в отличие от игрока, пытающегося хоть что-то разглядеть сквозь мглу и дождь. Не покривив душой, скажу, что это — один из самых запоминающихся моментов в экшенах этого года. А если дело доходит до масштабной перестрелки с участием русскоговорящей части рыбацко-военного населения, то становится уже совсем не до смеха. Обязательно стоит запечатлеть эти минуты в своей памяти, потому что первый заход во внутренние помещения корабля не принесет ничего, кроме разочарования. Больным клаустрофобией лучше даже не соваться сюда — малюсенькие внутренние помещения нагоняют только тоску и уныние. На буровой платформе комнаты уже попросторнее, но зато на ней вы почти полностью забудете о любимой качке и окружающем шторме. Бледная палитра цветов, слабенькие покачивания вместо крупного шторма, из звуков только шаги протеже да редкие посторонние шорохи и трески — вот и все, что будет окружать вас внутри, и начинает создаваться впечатление страха и давящего одиночества.

Рыболовное судно, а также буровая платформа во второй половине игры оказались весьма густонаселенными местами, даром что находятся посреди океана. Чаще всего вам встретится старая добрая мертвечинка, сжимающая в своих облезлых руках окровавленный нож, да еще и обладающая весьма противной привычкой к спринтерскому бегу на короткие дистанции. Ребята они весьма крепкие и просто так умирать не желают. Единственным слабым местом у них является голова, которую можно или банально отстрелить из обычного оружия, или с хрустом приложить по ней пудовым ботинком нашего бравого вояки, в то время как на земле от полученных пулевых ранений. При всем этом действии экран не перестает обильно заливаться свежим кетчупом, и эффект этот выглядит на удивление стильно и приятно. А теперь представьте себе, что это все происходит в условиях жестокой качки, да и зомби может объявиться не один, а со своими прогнившими друзьями. Прицелиться в голову, выстрелить, увернуться от другого, да еще успевать во время этой свистопляски следить за волнами — весело и непросто. Хотя, конечно, и внутри корабля, и на платформе воевать становится гораздо легче.

Но самое большое удовольствие доставят вам пока не успевшие заразиться моряки, выражающиеся при виде вас такими словами, что даже у матерых знатоков русского нецензурного языка уши свернутся. Говорят они, правда, с очень заметным акцентом, но все равно приятно слышать столь близкую для нашего славянского уха речь. Кроме них существуют еще и паукообразные виновники творящегося в игре безобразия, Exocell`ы, и другие монстры, встретить которых получится только на платформе. Видов тварюг немного, да и разновидности их иначе как "классическими" не назовешь. Но даже этот небольшой зоопарк местных супостатов заставит изрядно поднапрячься. Здесь уже играет роль не количество, но качество монстров, и, поверьте, с ним проблем не будет. Несмотря на моральную устарелость, в Cold Fear и монстр-невидимка, и мутант-здоровяк, и даже обычный Exocell смотрятся именно так, как должно, не режут глаз своей избитостью и в то же время дадут вам много поводов для глотания валерьянки своими неприятными выходками. Почти все они обладают противной манерой появляться из самых неожиданных мест и в самый неподходящий момент, но вся неожиданность разбивается о скалы скриптов — проходя по этому же месту второй раз, вы сможете с астрономической точностью предсказать появление зомби у вас за спиной и приготовиться к этому и морально, и физически.

Система чекпоинтов сыграла злую шутку с игрой — напряжение уступает место простому отстрелу монстров вплоть до новой локации, перед которой вы погибли в прошлый дение монстров, ловко скрывающее бедность местного AI, то эти повторные ходки очень утомляли бы, так как на высоких уровнях сложности умирать получается часто — зачастую по вине именно тех самых зомби за спиной.

Но не сохранения являются главным минусом игры. Самым главным отрицательным моментом оказалось, как ни странно, банальное отсутствие карты, вследствие чего игроку приходится тыкаться во все двери в надежде найти необходимую для прохождения. Как корабль, так и платформа имеют весьма внушительные размеры, сдобренные лабиринтами многочисленных переходов, в которых очень легко потеряться. Не всегда меню заданий дает информацию о месте назначения, так что если ненароком пропустить скриптовую сценку или важный разговор, то бесцельно блуждать можно очень и очень долго. Основным ориентиром становятся монстры — если сейчас их в этом месте много, а раньше не было, значит, вы на верном пути. Но в любом случае приблизительную карту стоит держать в голове, благо названия помещений написаны на чистейшем русском, и проблем с запоминанием быть не должно.

Еще одним спорным фактором стало управление. Движения главного героя немного заторможены, но не всегда, а в сценах с резко меняющейся камерой, особенно в конце игры, консольные корни часто дают о себе знать — падать придется довольно много. Система прицеливания достаточно реалистична, хотя многим игрокам она пришлась не по нраву — при зажатии правой клавиши мыши камера переходит в такое положение, что голова героя оказывается в левом нижнем углу, а оставшееся место на экране становится доступным для обзора. Нарекания вызывает лишь то, что герой почему-то при близких контактах со стеной поднимает оружие вверх, тем самым стрельба в узких помещениях становится настоящей мукой, правда это не так уж и часто случается. А вот отсутствие традиционного прицела только радует — его заменяет лучик лазера, да и то не на всех видах оружия. Например, шотган, гранатомет и огнемет прекрасно обходятся без прицела, что вполне реалистично и, главное, логично. Учитывая пожелания противников Doom 3, фонарик теперь насильно прикручен к оружию, хотя только пистолет и MP-5 позволяют воспользоваться прелестями освещения — остальное время придется обходиться без него.

Графически проект весьма неплох, но далеко не совершенен. Самая главная претензия к графике заключается в текстурах удивительно малого разрешения — при портировании игры на PC их поленились привести в надлежащий вид. А в остальном наблюдается четкая серединка — качественный бамп, неплохие тени и освещение, аккуратные модельки персонажей. Ничего особенного, но глаз радуется, а большего и не требуется. Еще приятно, что кроме замыливания картинки разработчики использовали и вышеупомянутые капли дождя, которые на открытом воздухе справляются со своей задачей сокрытия убожества текстур от цепкого взора привередливых игроков на все двести процентов. К тому же игра неплохо оптимизирована — даже на средних системах можно спокойно выставлять в настройках опций ставший для многих чем-то почти недостижимым Ultra High. А к музыке претензий нет совсем: динамичные, агрессивные, с легким налетом пафоса, боевые мелодии отлично подходят к общей атмосфере жесткого боевика, а спокойные треки, играющие достаточно редко, действительно успокаивают и расслабляют. Кстати, финальную песню "Use your fist and not your mouth" написал никто иной, как Мерилин Мэнсон — Ubi Soft любит свои игры, и готовы раскошеливаться даже на звезд.

5 6 **7** 8 9 10

Устаревшая концепция стыдливо прячет глаза от наших пристальных взглядов, тихо намекая, что перед нами находится истинный Survival Horror. Но ведь мы знаем правду. За всей бутафорией, желающей вызвать у нас хотя бы подобие страха, скрывается старый-добрый брутальный боевик с давящей атмосферой, необычным окружением, с любимыми русскими и парой мелких, но очень досадных минусов. Рука тянется поставить заветную восемь, но на ум тут же приходят и бесцельные часовые блуждания для поиска нужной двери, и обидные смерти прямо перед самым чекпоинтом, и не самый интересный сюжет, и... Каждый найдет минусы для себя, вот только неоспоримых достоинств у Cold Fear не отнять никому. И потому твердая и заслуженная семерка.

Kirmash

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Казаки II: Наполеоновские войны

Жанр: *RTS*
Разработчик: *GSC Game World*
Издатель: *GSC Game Publishing*
Количество CD: *2*
Похожесть: *"Казаки", "Завоевание Америки", "Александр"*
Системные требования: *Pentium IV — 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2.4 Gb Hard Disc Space*

14 июля 1789 года, казалось, было обычным днем. Еще утром никто в Европе и не подозревал, что день этот станет днем взятия Бастилии и ознаменует начало новой эпохи. Эпохи, в которой Франции предстояло пройти через революцию, установление диктатуры, а позже — Империи, и бесконечные войны. Эпохи, когда по континенту станут разгуливать миллионные армии, а карта будет перекраиваться ежемесячно. Эпохи, когда из безвестности поднялся полководческий гений Наполеона, а вместе с ним и ряды соратников. Этот гений изменил мир, но так и не сумел подмять его под себя. Прочие великие державы объединились и совместными усилиями все-таки успокоили корсиканца. А потом установили новую систему миропорядка.





Тот период был полон масштабными сражениями, большим количеством смертей, невиданным со времен тридцатилетней войны размахом жестокости. Все это привлекает исследователей, пишущих многотомные труды, и десятки тысяч людей по всему миру, которые шьют себе костюмы, собираются и реконструируют великие битвы конца XVIII — начала XIX веков. Но вот нам, геймерам, до сих пор не сильно везло на "наполеонику" — толковые игры попадались редко. Объявление же команды GSC Gameworld о начале разработки второй части "Казаков" было воспринято с энтузиазмом — украинская команда доказала свою способность делать масштабные игры, а уж масштабность в Наполеоновских войнах — определяющий фактор.

Фирменный движок "Казаков II" уже знаком многим из вас. А все потому, что именно на его основе делалась игра "Александр" по одноименному псевдоисторическому фильму. По сути, серьезных изменений в работе движка мною не замечено: все те же ландшафты, то же качество отображения юнитов (так и не ставших трехмерными), та же привязанная камера, свободы которой предоставлено не было. Конечно, есть и отличия от "Александра" (вроде дыма от выстрелов, который был бы неуместен в Древнем мире), но они несущественны. Короче говоря, тот, кто видел игру про Македонского, вполне представит себе и новый проект, по крайней мере, внешне.

Как и ранее, на игровых картах разворачиваются битвы между несколькими сторонами. Но количество противников (в сравнении с первой частью) упало до минимального. Это пятеро великих европейских держав — Россия, Великобритания, Франция, Пруссия, Австрия, а также примкнувший к ним Египет. Если первые пять можно назвать примерно равными (по большей части типы войск у европейцев совпадают), то Египет — нечто особенное. Все эти пехотинцы с ятаганами и лучники ничего не стоят в сравнении с европейскими ребятами, вооруженными ружьями со штыками. И даже египетская кавалерия слаба. В общем, Египет — страна для того, кто не страшится трудностей и готов сносить поражения от меньших по количественному составу, но превосходящих качественно по вооружению армий.

Большая часть режимов игры вам знакома. Одиночные миссии предлагают сыграть на какой-нибудь карте с выбранным количеством противников. По сути, чистейший deathmatch, в котором не надо заморачиваться какими-то побочными заданиями и прочими вещами. Задача одна — захватить городской центр противника либо все поселения-деревни на карте. Соответственно, строимся и воюем, вот и все.

В режиме сражений экономика вообще не имеет никакого значения. Разыгрывается историческая битва (или просто ситуация, возникшая в ходе одной из войн), где нам дают ряд заданий, которые надо выполнить, к примеру — уничтожить противника или оттеснить его с во-он того холма, а то и прорвать фланг. В общем, чистая тактика: перемещаем отряды, атакуем и обороняемся, заходим в тыл и пытаемся добиться преимущества всеми силами. А потом — радостные крики "враг бежит!", всеобщее наступление и столь долгожданная победа, после которой можно выпить чашечку кофе, позвонить другу и в разговоре невзначай так ввернуть: "Я тут давеча французишек при Аустерлице разгромил, они так побежали, что аж пятки сверкали. Небось, до самого Парижа не остановились".

Третий режим — новинка в играх от GSC — называется "Завоевание Европы". Вот о нем мне хотелось бы поговорить более подробно. Перед нами расстилается карта европейского континента и сопредельных территорий (сиречь, Египта). Карта эта поделена на провинции, окрашенные в цвета соответствующих государств. Все территории на начало игры уже отданы определенным странам (а те, что не отданы, недоступны для завоеваний). Начинаем мы в качестве командира-лейтенанта, а задача — захватить Европу и подчинить всех своему влиянию (попутно получая новые звания и увеличивая число отрядов под личным управлением). Всем государствам выдают генералов, которые могут перемещаться вместе с армиями по глобальной карте. Провинции приносят ресурсы, которые можно тратить на укрепление обороны (это вам обязательно понадобится, противники жутко радуются, видя слабозащищенный регион, и немедленно атакуют). Казалось бы, задумка великолепна, но, к сожалению, есть в ней пара-тройка недостатков. В первую очередь плохо, что все провинции поделены (притом не всегда в соответствии с исторической правдой), и нейтральные государства отсутствуют. В других подобных играх, где наличествовали аналогичные режимы, такого старались не допускать, чтобы дать игроку большую свободу действий. Но "Казаки II" заставляют нас следовать по узкой дорожке — куда ни пойди, попадешь во владения великих держав. А никуда идти нельзя — иначе вражеские генералы "прокачаются", а потом устроят нам "горячий душ" из тысяч кусочков металла, толкаемых порохом из ружей и пушек.

Вообще, историчность режима вызывает очень большие сомнения. Представьте, я начал игру за Пруссию. Естественно, что в соответствии с ходом исторического процесса мною ожидались совместные действия с Австрией и Великобританией по отражению нападения Франции. Наша доблестная армия во главе со своим королем, не долго думая, вторглась на территорию западного соседа. Каково же было мое удивление, когда в ответ на это австрийские армии пересекли границу и начали со мной войну (!). И это в дни, когда Наполеон был еще молод, и Францию можно было "задавить", не особо напрягаясь. Короче говоря, возникает мыслишка, что "Завоевание Европы" — всего лишь размышления авторов на альтернативно-историческую тематику. Усугубляется такое впечатление картиной вторжения египетских войск... в Италию. Между Африкой и Европой есть связь через Италию, вот египетские арабы и выбрали для себя австрийцев (которым принадлежит Италия) в качестве первой мишени. Но меня серьезно порадовало в этом режиме большое количество второстепенных заданий на картах, что делает игру ярче и интереснее.

Конечно же, основную часть вашего времени будут занимать сражения на тактических картах. Экономическая система в играх серии потихоньку смещается в сторону упрощения. Да, есть шесть видов ресурсов, добычей которых иногда даже приходится заниматься. Но значительный доход частенько идет от деревень, расположенных на карте, и там крестьяне сделают почти все сами, вам достаточно будет установить контроль над поселениями, уничтожив всех защитников. Еще крестьяне нужны для постройки зданий. Но и здесь они не всесильны — часть строений относится к компетенции саперов, — только им доступны фортификационные сооружения.

В принципе, игра вертится вокруг войны, и, наверное, это правильно. Ведь особенность движка проекта — возможность отрисовывать баталии с участием десятков тысяч солдат. Так зачем заставлять игрока заниматься еще и микроменеджментом, самолично возводить десятки зданий и отвлекаться на другие "мелочи". Война и только война — вот смысл и суть "Казаков II".

А кто же у нас ей занимается? Правильно — в основном традиционные виды войск (пехота, кавалерия, артиллерия). Есть в игре и флот, но он почти никогда не нужен и служит лишь вспомогательным средством. Видимо, связано это с тем, что в великих войнах времен Наполеона было мало морских сражений в сравнении с числом битв сухопутных. Но ведь баталии на море были, и каждый школьник, имеющий по истории оценку выше средней, знает фамилию Нельсон (а некоторые даже могут рассказать, что он совершил). Но таково было решение разработчиков.

Пехотинцы отличаются наличием огнестрельного оружия. Его мощь несравнима с традиционным штыком (хотя и последний вам пригодится не раз). А чтобы нам не приходилось задумываться, попадут или нет солдаты в воинов противника, существуют специальные подсвеченные зоны, очерчивающие радиус возможного выстрела и эффективность огня. К примеру, стреляя во врагов в рамках "зеленой зоны", вы почти наверняка промахнетесь. А вот в красной — попадете наверняка. Основная проблема — верно выбрать время для выстрела. Перезарядка ружей занимает достаточно много времени, и в условиях жесточайших баталий вряд ли успеете осуществить второй залп. Поэтому приходится ждать до последнего и давать приказ на стрельбу только тогда, когда враг находится буквально на расстоянии вытянутой руки. Главная же хитрость — успеть упредить с залпом солдат противника, ведь если они откроют огонь первыми, потери могут быть просто катастрофическими, а наши доблестные парни даже порой попытаются броситься наутек. С другой стороны, их выстрелов издалека опасаться не стоит, и лучше выждать и подпустить их поближе. Ну а после стрельбы настанет черед рукопашной: выбираем штыковую атаку и бросаемся вперед.

Войска в игре перемещаются отрядами. Нет, вы не подумайте, никто не запрещает двигать по карте отдельных солдат, но это жутко неудобно, да и у отрядов есть свои преимущества. Так, отряды могут собираться в формации. Походная колонна поможет быстрее перемещаться по дорогам (соответственно, возрастает роль этих самых дорог в качестве транспортных артерий). Линия обеспечивает наивысшую эффективность огня. А каре — наилучшую защиту со всех сторон (за счет отсутствия у такого построения фланга и тыла). У отрядов пехоты желательно наличие командира и барабанщика, без них воины слишком быстро поддаются панике и бросаются наутек. Отряду без командира достаточно потерять десятую часть всех солдат, как он бросится врассыпную. Что характерно, при этом над головами людей появятся не только числа, свидетельствующие о полученном каждым отдельным воином уроне, но и фразы (в духе "что за резня", "спасайтесь", "мы все умрем"). Этих фраз не много, но они придают битве определенный колорит.

Если пехота составит основную массу любой армии (за счет своей дешевизны и сравнительно высокой эффективности), то кавалерия и артиллерия будут встречаться в меньших количествах. Основное достоинство кавалерии — высокая скорость и огромная мощь первого натиска. Но как только кавалерия увязнет в ближнем бою с превосходящими ее по численности подразделениями пехоты, бой почти наверняка будет ею проигран. Отсюда мораль — надо стараться использовать кавалеристов разумно, ведь высокая мобильность это огромный плюс. Всегда можно пройтись по тылам врага, устроить ему массу мелких пакостей и вернуться, пока он не опомнился.

Артиллерия хороша как при ведении огня по оборонительным сооружениям, так и при стрельбе против живой силы. Благо ее можно заряжать не только ядрами, но и картечью. Как и в первой игре серии, огонь артиллерии имеет просто убийственный эффект — солдаты противника валятся, как подкошенные. Вот только минусы артиллерии, заключающиеся в ее низкой скорости и медленной перезарядке, никуда не делись. Но в сочетании с пехотой артиллерия невиданно эффективна, позволяя вам комбинировать артподготовку с атаками большой массы людей в форме.

Конечно, под словами "пехота" или "кавалерия" подразумевается отнюдь не один вид отрядов. Каждый род войск имеет несколько типов. К примеру, в пехоте можно встретить мушкетеров, гренадеров, егерей, саперов и т.д. У каждого типа свое предназначение: если мушкетеры и гренадеры составляют основу и "пушечное мясо" армии, то саперы займутся строительством и разрушением фортификационных сооружений. Кстати, мне показалось, что фортификация играет в "Казаках II" чуть меньшую роль, чем заслуживает. Очень уж лихо с башнями и блокгаузами расправляются саперы при помощи специальных бочек с порохом.

Игра пытается доказать и свою кинематографичность при помощи видеовставок, частенько появляющихся в специальном окошке. Вставки эти подобраны в соответствии с происходящими на поле событиями — увидим мы и перемещение войск, и огонь по противнику, и штыковые атаки. Хотя через какое-то время это надоедает, и картинку отключаешь, чтобы не отвлекала внимание.

Приятно, что по юнитам и историческим лидерам имеется энциклопедическая справка. В конце концов, подобная информация никогда не будет лишней, да и узнать об особенностях применения того или иного типа войск никогда не помешает. Есть и определенное количество всяких тактических хитростей на поле боя. Вроде того, что по отрядам в лесу попасть труднее, а с возвышенности можно стрелять дальше. Такие мелочи только радуют.

5 6 7 **8** 9 10

Хорошая стратегия, основой которой стало ведение боевых действий. Все прочее отошло на второй план, и игроку остается перемещать отряды, искать противника в "тумане войны", захватывать поселения и прочие полезные объекты, а также сражаться, сражаться и еще раз сражаться. Все прочее занимает мизерный процент игрового времени. Кому-то покажется, что такой подход неверен. Но остальные будут заворожены масштабами разворачивающегося на экране действа, соберут многотысячные армии, отдадут им приказы и отправят на врага. И так проведут долгие дни, а то и недели. Несмотря на внешнюю схожесть с "Александром" и внутреннюю — с прочими играми от GSC Gameworld, "Казаки II" оставляют очень приятное впечатление. Однозначно лучшая на сегодняшний день RTS по Наполеоновской эпохе.

Morgul Angmarsky
Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"

ОБЗОР

Sims 2: The University

Жанр: *Simulation/Strategy*
Разработчик: *Maxis*
Издатель: *Electronic Arts*
Локализатор в России: *Софт Клаб*
Издатель в России: *Софт Клаб*
Дата релиза: *март 2005*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD (требуется наличие версии Sims 2 от Софт Клаб на 4 CD или 2 DVD)*
Похожие игры: *Sims 2, The Singles: Flirt Up Your Life*
Минимальные требования: *Intel Pentium III\Athlon 800 MHz, 256 Mb памяти, 3D-ускоритель с 32 Mb памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV\Athlon 2 GHz, 768 Mb памяти, 3D-ускоритель с 128 Mb памяти*

Мало кто сомневался в успехе второй части изрядно нашумевшего симулятора жизни. И практически никто не сомневался, что нас ожидает быстрое появление продолжения. Maxis, как опытная и поднаторевшая на клепании аддонов контора, на этот раз взялась за наиболее яркую страницу жизни любого умного и талантливого человека — учебу в высшем учебном заведении, а также все, что с ней связано.

Welcome

Только приехав на территорию университетского городка, наши симы оказываются перед выбором из двух разных сторон студенческой жизни. С одной стороны — это бесконечная зубрежка конспектов перед экзаменом и написание курсовой работы, итоговые экзамены, торжественное вручение диплома и получение необходимых навыков для дальнейшей жизни. С другой стороны — веселые друзья и влюбчивые подруги, вечеринки, совместное посещение спортзалов и просмотр телепередач, проказы и веселые шутки, а также таинственные студенческие братства, помогающие своим членам легче переносить тяготы учебы. Впрочем, никто и никогда не запрещал студентам совмещать все вышеперечисленное. Вот и Maxis не стала — наоборот, добавила еще энное количество проблем и радостей, чтобы жизнь симов в получившемся аддоне была во всем похожа на настоящую.

Мы наш, мы новый дом построим

При установке аддона на оригинальную игру новорожденный сим по достижению совершеннолетнего возраста может отправиться в один из трех университетов набираться ума-разума. Хотите сразу попасть в университет? Тогда можно сгенерировать персонаж в редакторе или выбрать уже готового и начать осваивать аддон. При генерации персонажа обратите внимание на небольшое количество новых физиономий, причесок, комплектов одежды и обуви, которых, на мой взгляд, могло быть и побольше.

Отличия между предложенными вузами только в графическом окружении и дизайне помещений. Каждый из университетских городков, в принципе, — это обычный симовский квартал. Есть тут несколько общежитий, бассейн и спортзал, библиотека, "блошиный" рынок, кафе и супермаркет, профсоюз, базы братств и несколько домов для съема, в которых будут жить только ваши симы. Не нравится расположение домов или всегда в симах строите все с ноля? Соответствующий редактор прилагается.

Ученье — свет, а неученье — чуть свет на работу

После трогательного расставания с родителями сим попадает в общагу, где тут же, до прихода конкурентов, занимает понравившуюся комнату и клеит на дверь свою фотографию. Дальше — сразу садится за компьютер и определяется с будущим курсом обучения. Выбор более чем обширен: философия, экономика, физика, математика, биология, психология, литература, драматургия, история, искусство и политология. При изучении каждого курса и текущей ступени обучения от сима потребуется не только старательное посещение лекций и семинаров, но и прокачка необходимых навыков. Так, при изучении истории, акцент в развитии сима будет сделан на логику и творчество, для дипломированного менеджера или политика просто необходима запредельная харизма, а физик со всем упорством накинется на механику.

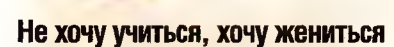
Есть еще две прекрасные возможности добраться до заветного диплома. Первая — прозаична и заключается в романе с преподавателем. Не очень симпатичное решение проблемы, поэтому оставим этот способ в стороне и чуть подробнее расскажем о втором. На территории каждого университетского городка обретаются два-три студенческих тайных общества-братства. Если удастся вступить в одно из них, то его члены помогут нашему симу шпаргалками и написанным домашним заданием или волшебными настойками, повышающими все навыки сразу.

Ушел сим учиться — выползло окошко с текстом, что наш подопечный посетил такую-то лекцию или встретился с таким-то профессором. Скучно — ведь учебу тоже можно было сделать интересной. Жизнь бьет ключом только на территории университетского городка, а в общежитии или другом месте проживания сима — даже перехлестывает через край.



Впрочем, скорость здесь не главное, главное, чтобы сим хорошо учился. А чтобы успеваемость всегда была на уровне, необходимо регулярно прокачивать стандартные умения, а также засаживать сима за домашние задания и контролировать посещение лекций и семинаров. Формула успеха проста и быстро вызывает зевоту: хорошо учишься — легко сдаешь экзамены — переходишь на следующую ступень обучения (4 курса=8 ступеней), получаешь очередной грант (до $1200) на дальнейшую учебу и достойное существование.

После окончания похождений сима в университете можно сразу начинать играть за него в оригинальных Sims 2. При поиске работы вы будете приятно удивлены предложением более щедрого гонорара и высокого поста от будущих работодателей.



Не хочу учиться, хочу жениться

Ну какой же сим будет все свое время проводить за занятиями? Им подавай общение, разговоры на разные темы, флирты там разные, любовь. Общаются симы все на том же симлише, на нем же пишут курсовые и слова из многочисленных треков тоже звучат на симлише. Отношения развиваются аналогично оригиналу: поздоровались — поговорили на разные темы — выслушали пару комплиментов — обнялись\поцеловались — плюхнулись в постель. "Ага!" — сказали фанаты "Американского пирога". "Симо-студенто — облико морале!" — ответили разработчики и снова опустили занавес нравственности над пикантными постельными сценами. С контрацепцией у симо-студентов все в порядке и появление ребенка даже у поженившейся пары в университетском городке исключено. Маленькое любопытное наблюдение — измена одного сима другому, пока тот спит или отсутствует в общаге, проходит незамеченной.

Деньги, друзья, достижения

Денежный вопрос для большинства симов решает выделенный грант: не получили ничего — ищите временную работу. Высылать сало и привозить картошку новоиспеченному студенту никто не будет — не та страна и не тот менталитет, поэтому будьте любезны позаботиться о себе сами.

Потрудитесь в качестве официанта, уборщика или сыграйте на любимой гитаре на толпе бездельников в надежде получить немного сочных зеленых бумажек.

Если финансы торопят вас петь романсы — отрывайтесь в свободное время на свое усмотрение. Благо, в общаге круглый год праздник: то вечеринку соседи собрали, то преподаватель в гости заглянул, то пробегающие мимо спортсмены забудут талисман команды, и он до смерти надоест всем обитателям общежития. Только ассортимент напитков на этих студенческих мероприятиях вызывает недоумение — кола, соки, кофе. А еще на этом празднике жизни разочаровало само веселье: опять общение, шутки, игры, пара злых розыгрышей. Не балует искрами шампанского и финальная вечеринка, на которую можно пригласить двух любых знакомых симов. Апогей веселья проходит даже немного скучнее, чем полагается, — симы вполне могут сесть поиграть в шахматы, и оторваться на выпускном так, как мы себе это представляем, не получится.

Психика и этика симо-студентов претерпела серьезные изменения. У симо-студентов желаний ровно на два больше, чем у обычных симов, и, кроме того, их психика вполне справляется с двумя разными проблемами одновременно. Еще наш сим вполне не способен устроить в общежитии настоящую дедовщину, заставляя новичков и сокурсников делать за него уборку, готовить обед и так далее. Всего-то и нужно подкопить очков влияния (influence), рост которых напрямую зависит от количества друзей. Не забудьте, как и у всех молодых и амбициозных людей, у симо-студентов есть много мелких и одна "золотая" мечта. Достигнуть сиюминутных потребностей труда не составляет, а вот за пост криминального авторитета или славу выдающегося ученого еще предстоит побороться.

Как и в большинстве реальных общежитий, предметы интерьера принадлежат всем проживающим, поэтому не удивляйтесь, если ваш новый компьютер оккупировал сосед по этажу — у него-то подобной штуки нет. Обставлять интерьер особо-то и нечем, новых предметов — раз-два и обчелся. Беговая дорожка, барабанная установка, электрогитара с усилителем, мобильные телефоны и MP3-плееры, новая модель компьютера и бильярдный стол — вот, собственно, и все приметные навороты.

Громче и веселее

Количество и качество музыкальных треков многих молодежных комедий не обладают и 5% из ныне имеющихся у творения Maxis. Мелодии льются из магнитофонов и MP3-плееров, сменяя одна другую, благо количество композиций позволяет слушать их почти бесконечно. Симы-меломаны слушают джаз и альтернативный рок, тусуются под хип-хоп и попсу, колбасятся под техно и рейв. Звукорежиссер наверняка изрядно повеселился, перекладывая слова известных композиций двух десятков групп на симлиш.

Вместо послесловия

Одновременно с выходом первого аддона, Electronic Arts анонсировала следующий — The Sims 2: Nightlife. Нас ждут клубы и вечеринки, свидания вслепую и азартные игры. Как всегда добавятся новые предметы интерьера, а также новые стремления и тайные желания наших подопечных. Когда выйдет очередная часть сериала? Дождемся конца лета... Со временем, Maxis и Electronic Arts нам наверняка предложат послужить в армии со своими симами или поездить на различные спортивные соревнования, что не исключено, учитывая главный конек EA.

Оценка игры: 9.

Оценка аддона:

5 6 7 8 9 10

Уже обкатанная схема по выкачиванию денежных средств из игроков снова готовится разорить наши кошельки. Тамагочи для взрослых и детей, увлекательная забава и огромная потеря личного времени — это все о них, симах, которые всерьез и надолго сели на шеи игроков.

Kreivuez



ПРИСТАВКИ



Платформа: *PS2*
Жанр: *Action*
Разработчик и издатель: *Capcom*

Всего менее чем полгода назад на Playstation 2 вышла Blood Rayne 2, лучшая в своем жанре на тот период. Кажется, это было только вчера... Однако ничто в этом мире не длится вечно. Не суждено было и мисс Рэйн рассиживаться на своем троне, ибо близился день, роковой день Его пробуждения. И этот день наступил, и в мир явился Он — с парой пистолетов за спиной, серебряным клинком в руке, с улыбкой на лице и жаждой мести в сердце. И имя ему было Данте...

Третья часть Devil May Cry является по сути приквелом первой. В игре рассказывается, с чего, собственно, начались похождения Данте. А завязка вполне безобидная: главный герой ведет тихую размеренную жизнь, занимается бизнесом — открыл свой магазин... Но не дали ему долго наслаждаться жизнью. В один прекрасный день заявился в магазин некий мрачный тип с приветом от брата-близнеца Вирджила из другого мира, а заодно и сотню-другую демонов за собой привел. Вот и пришлось нашему вполне мирному герою браться за оружие и наведаться в невесть откуда взявшуюся посреди города башню, поговорить с дорогим братцем по душам.

За развитием истории этой мы проследим на протяжении двадцати миссий. Большую часть из них мы будем бегать по упомянутой башне, попутно отправляя в мир иной толпы адских созданий. Помогут нам в этом различные виды оружия и приемы и комбо, которыми владеет наш подопечный. Например, Данте может без особых усилий ударом меча подбросить своего противника в воздух и расстрелять из пистолетов. Или запрыгнуть на спину лежащего монстра и, бешено вращаясь на нем, нашинковать врагов градом свинца. Я уже не говорю о том, что он и по стенам бегать умеет не хуже всяких там принцев из далекой Персии, и раскидывать врагов ногами, вращаясь на разнообразных шестах для мисс Рэйн, а также превращаться в демона и даже время останавливать.

Этому способствует уникальная система стилей. В начале их всего 4: Trickster, Gunslinger, Swordmaster и Royal Guard. В процессе игры откроется еще 2 — Quicksilver и Doppelganger. Что дает нам каждый из них?

Trickster, к примеру, позволяет бегать по стенам, молниеносно уворачиваться от противников, пролетать небольшое расстояние по воздуху и т.п. Самый востребованный, на мой взгляд, стиль, особенно для начинающих.

Хотите мастерски владеть огнестрельным оружием? **Gunslinger** вам в помощь — позволяет стрелять из пистолетов в разные стороны или, вращаясь в воздухе, осыпать противника дождем из пуль, устроить настоящий фейерверк выстрелом из дробовика, наградить врага стайкой мини-ракет или стрелять рикошетом из винтовки.

Если же вы неравнодушны к холодной стали, то ваш выбор — **Swordmaster**. С ним Данте выписывает такие пируэты мечом, что любой профессиональный фехтовальщик обзавидуется.

Royal Guard — стиль, при помощи которого можно блокировать атаки. Как мне кажется, себя не оправдал.

Quicksilver — замедляет время, и дает нам возможно попинать врагов в свое удовольствие, а Doppelganger — вызов своего двойника, который тоже дерется будь здоров.

Все стили (кроме последних двух) прокачиваются. То есть, чем красочнее и эффективнее вы используете фишки каждого из них, тем быстрее получите новый уровень, дающий вам очередную возможность данного стиля. Между стилями можно переключаться. Делается это как между миссиями, так и около золотых статуй с песочными часами в процессе игры. Мой совет: прокачать определенный стиль, а не прыгать от одного к другому — это невыгодно.

Есть у Данте способность, не относящаяся к конкретному стилю, а именно — превращение в демона. В демонической форме у него возрастает скорость атаки и передвижения, а также регенерируют жизни. Очень полезная способность в драке с некоторыми боссами. Жаль, что длится не очень долго — мана быстро заканчивается. Но разработчики и это компенсировали, дав нам целый уровень, на протяжении которого можно побегать в форме демона и насладится всей крутизной этого режима. Если бы еще жизни на этом уровне не отнимались...

Теперь рассмотрим, что из арсенала умерщвления врагов нам доступно. К начальным, но не последним по значимости, пистолетам Данте и его мечу добавится оружие, найденное в процессе прохождения. И если огнестрельное, вроде дробовика и противотанкового ружья, мы будем просто подбирать на уровнях, то с оружием ближнего боя ситуация интереснее: нам его будут давать поверженные боссы. Со словами вроде "не добивай меня, я тебе пригожусь еще", они вручают нам частичку своей души, которая превращается в какое-нибудь оружие. Например, за убиенного цербера мы получим неслабенький цеп, а одна незадачливая вампирша подарит нам... что бы вы думали?.. Электрогитару! Вы спросите, а как же сражаться-то ею? Ну, кроме такого грубого способа, как просто дать ею по голове, можно (кто бы мог подумать) на ней сыграть. Только вот играет Данте какой-то мотив неправильный — вместо толпы фанатов на звук слетаются тучи летучих мышей, который просто сметают оказавшихся рядом монстров. Очень полезно, если вас окружили. Любителям рукопашной предлагается набор из перчаток и сапог, которыми вы можете запросто запинать врагов до смерти. Учтите, что с собой вы можете носить только два оружия ближнего боя, и два — огнестрельного, переключаясь между ними клавишами R2/L2 соответственно. Остальное найденное оружие будет ждать своего часа, достаточно лишь подойти все к той же золотой статуе. Естественно, против определенных монстров одно оружие действует лучше, другое — хуже. И хотя, если постараться, убить можно любым, иногда это ой как непросто...

Монстры в игре попадаются самые разнообразные, от демонов с косами до ангелоподобных духов. Обычно берут не умом, а количеством, что позволяет опытному игроку без проблем их раскидывать. Плюс с десяток боссов, вроде демонического коня или летающего змея. Вот тут иногда приходятся попотеть. Например, чтобы победить босса-тень, надо направить на нее луч света и только потом нападать, а иначе никак. За каждую убитую особь мы получаем очки в виде красных сфер. Крайне редко выпадают зеленые сферы (восстанавливают здоровье Данте). Также очки нам даются за успешное прохождение уровня. И тут уже все зависит от времени прохождения, полученных ранений, от того, насколько успешно вы пользовались стилем, и т.п. Плюс бонус за убийство босса. Так что будьте внимательны — любое ваше действие влияет на количество очков.

Очки играют роль своеобразной валюты. На них можно покупать различные предметы, например, Звезду Жизни, восстанавливающую хиты, либо Звезду Демона, восстанавливающую ману. С каждой последующей покупкой цена предмета растет, поэтому советую не увлекаться, тем более, что большинство предметов можно найти по ходу игры, проверяя различные закоулки или проходя секретные миссии. А очки можно потратить и на более полезное занятие — апгрейд оружия. Собственно, усовершенствовать вы можете только огнестрельное оружие (всего 3 уровня), увеличивая урон, разброс пуль, количество поражаемых целей и т.п. Для оружия ближнего боя вы выучиваете разнообразные приемы, некоторые из которых также имеют несколько уровней. Все оружие прокачать все равно не удастся, поэтому придется выбирать что-нибудь определенное. Например, очень полезен двойной прыжок, но стоит он 20 тысяч очков, причем работает только на том оружие, для которого был куплен. Или не менее полезная вещь — воздушная атака для гитары: вы превращаетесь в демона, взлетаете в воздух и осыпаете врага градом молний — сказка.

Сумасшедшая беготня и стрельба DMC3 разбавлена различными головоломками. В большинстве случаев они сводится к поиску ключа для активации чего-либо и не вызывают сложности. Есть, правда, пара мест, где надо слегка напрячься. К примеру, комната с вращающимися кубами, по которым придется изрядно попрыгать, чтобы достичь вершины. Или комната с двумя гигантскими сферами на цепях, которые надо столкнуть друг с другом, чтобы открыть проход в следующую комнату. Но в основном, конечно, предстоит убивать, бежать, снова убивать и снова бежать. Но поверьте, устать от такого процесса не получится — затягивает....

Игра предложит нам просто потрясающие видеовставки. Правда, сделаны они на движке игры, поэтому угловатая графика слегка бросается в глаза, и это, пожалуй, единственный минус игры. Но даже на это со временем перестаешь обращать внимание, ибо товарищ Данте вытворяет там такое, что никаким Нео с Морфеем на пару и не снилось. Все движения смотрятся живо и натурально, чему способствует неплохая анимация (естественно, без motion capture не обошлось). Если в заставках графика и вызывает нарекания, то в самой игре она смотрится отлично — готические коридоры башни просто завораживают. Звуковое сопровождение, представленное тяжелым металлом, как нельзя кстати вписывается в эту "безумную вечеринку". Неплохо выполнены и звуки выстрелов и звон стали. Озвучка главных героев тоже вне всяких нареканий. Напоследок, после прохождения игры, разработчики подкинули нам возможность просмотра разнообразных видеороликов, картинок, а также смену костюма главного героя, плюс — самое главное — возможность продолжить на более высоком уровне сложности со всем собранным и прокаченным оружием и стилями, что подтолкнет многих к повторному прохождению игры.

5 6 7 8 **9** 10

Несмотря на провальность второй части, капкомовцы не опустили руки и таки добились своего, сделав из третьей игры серии бесспорный хит. Если вы любитель умопомрачительного экшена, драйва и красочных спецэффектов, то Devil May Cry 3 — ваш выбор.

Taelin, angeltaelin@gmail.com

Гарри Поттер на консолях

Продолжающаяся эпопея о приключениях юного волшебника Гарри Поттера находит свое отражение и в консольной индустрии. Недавно корпорация Electronic Arts объявила о работах над очередной частью сериала для приставок PlayStation 2, Xbox, PlayStation Portable и GameCube. Игра носит название Harry Potter and the Goblet of Fire и расскажет о дальнейших приключениях Гарри, его друзей Рона и Гермионы (все три персонажа будут доступны для управления). Чемпионат по квиддичу, новые заклинания и возможность объединения усилий нескольких волшебников для усиления магических атак и защит прилагаются.

THQ дружит с Xbox

Компания THQ объявила о поддержке консолей следующего поколения Xbox. Согласно заявлениям представителей компании-издателя, грядущая приставка от Microsoft обеспечит невиданный ранее реализм в играх, что позволит выпускать игры нового поколения, с качеством графики и звука, приближенным к реальности. Уже сейчас THQ дала задание студиям Relic Entertainmen и Volition, Inc. заняться разработкой игр для новой консоли. Делаться новые проекты будут в тесном сотрудничестве с Microsoft, что позволит использовать мощности нового Xbox "на всю катушку".

Третий "Принц"

Уже в течение этого года появится игра Prince of Persia 3 для приставок Xbox, PlayStation 2 и GameCube. Принц вместе с Кайленой — своей возлюбленной — возвращается в родной город. Но там его подстерегает очередная порция опасностей, восставшие горожане и альтернативный Темный Принц. Нам обещают, что сражаться можно будет за обе ипостаси героя. Плюс, каждый игрок сможет подобрать наиболее приемлемый для него стиль игры. Кто-то будет прорубаться через толпы врагов, нашинковывая их как капусту, а другой предпочтет тихое подкрадывание и молниеносное перерезание горла. В общем, информация интересная, остается только дождаться E3, где завеса тайны приоткроется.

Входим в 51-ую Зону

Игра Area 51 уже появилась в продаже в версиях для Xbox и PlayStation 2. Игрок в роли мистера Коула отправится на сверхсекретный объект, где расследует тайну появления пришельцев на Земле. Но не стоит думать, будто Area 51 — это квест. На самом деле это экшен, в котором пришельцы, и люди, контролируемые ими, будут стоять у героя на пути. Помимо обыкновенного оружия, герой обзаведется некоторыми неземными новинками в арсенале, а также возможностью использовать псионические способности. Будет в Area 51 и мультиплеер на 16 человек.

Бей хорошus!

Компания Majesco Entertainment объявила о том, что экшен от третьего лица для Xbox — Raze's Hell уже находится в продаже. Игра расскажет о том, как монстр по имени Raze сражается с ордами добрых и симпатичных существ, вторгшихся в пределы его личного ада.

Слухи о приставках

По всему Интернету распространяются слухи о двух новых консолях. Первый посвящен "коробке" от Microsoft. Согласно нему, новый Xbox будет распространяться в двух вариантах — полном и "облегченном". "Облегченный" вариант не будет иметь жесткого диска и совместимости с оригинальным Xbox (в отличие от полного). Второй слух касается компании Nintendo — источники из кругов, близких к руководству фирмы, утверждают, что на E3 консоль нового поколения Revolution показана не будет. Так ли все это, прояснится буквально через несколько недель.

Morgul Angmarsky

ПОДРОБНОСТИ

Битва Альянс vs Орк

Ни для кого не секрет, что одной из сильнейших рас в Warcraft III TFT являются орки. Эти постоянные набеги, геноцид рабочих... Я уверен, что любой варкрафтер, играющий за Альянс, меня понимает. Будем пытаться разобраться в основных стратегиях орка и в том, что нужно применять против них.

Большинство игроков-орков в качестве первого героя выбирают Farseer'a или Blademaster'a. Это очень сильные герои. У первого на начальном этапе решает магия, а именно — волки, а второй — один из самых сильных героев первого уровня. Так что с самого начала игры начнется жестокий харас (набеги на вашу базу). Против этого я рекомендую следующий билдордер:

1) 1 рабочий строит алтарь, остальных на золото, заказываем еще двух.
2) Вышедший раб строит барак;
3) Следующий — ферму, далее еще одну;
4) Остальные — на лес;

Как только хватает леса на башню, сооружаем ее за фермой. Раба, который строил алтарь, превращаем в мента и бежим на разведку. Вы должны строить здания так, чтобы был только один проход.

Начало положено, а ваша база должна выглядеть примерно так (См. рис. 1).

Далее поговорим о выборе героев и юнитов. Первым героем я советую взять Архимага. С ним легко убивать нейтральных юнитов и его аура сильно поможет вашим магам. Производим футманов.

И вот прибегает орк. Башня успевает достроиться, поэтому волки вам не страшны. Но есть другая угроза — гранты. У них большое количество хит-поинтов и неплохая атака. Воевать против них футманами бесполезно, т.к. Farseer+гранты порвут их в клочья. Для того чтобы дать отпор, нужно:

1) Отойти к базе, чтобы башня доставала орка (а если есть возможность, фокусить ею на вражеского героя, т.к. она с каждым выстрелом будет отнимать дамаг+10 ед. маны);

2) Выделить 3-4 рабочих, сделать ментами и отослать на помощь вашим пехотинцам и герою (Рис. 2).

Я уверяю вас, что после того, как орк увидит башню, ментов и вашу небольшую армию, он отойдет к себе на основу и начнет крепиться.

Вы не должны забыть сделать апгрейд ратуши, т.к. орк всегда делает его рано, следовательно нужно пытаться не отстать в развитии от него. Скорее всего, апгрейд нужно будет делать во время битвы с орком, так что следите за ресурсами.

После того как орк отошел, спокойно идите щемить нейтралов и получать заветные очки опыта.

Во время грейда главного здания вы должны построить кузнецу, ларек и лесопилку.

Далее вам нужно выбрать второго героя. Если карта с таверной, покупаем Beastmaster'a и берем первой магией свинок. Бежим на пару с Архимагом качаться.

Если же на карте таверны нет, то заказываем Горного Короля. Очень сильный герой, но все же Beastmaster предпочтительнее в игре против орка. Производите рифлов aka стрелки.

После грейда сразу начинайте возводить Храм Истины. Как только он построится, заказывайте две сорки, без них вы не выживете! Далее строите пристов.

Итак, битва. У вас 6 рифлов+2 сорки+3 приста. Если нет такой армии, лучше не вступать в конфликт с зеленым, в противном случае делаем вот что:

1) Элементалей, свинок и Beastmaster'a (или гнома) вперед, а рилфы, кастеры и Архимаг сзади.

2) Фокусим одного гранта. Когда тот умер, другого. Никогда не отправляйте юнитов просто через атаку.

3) Если вы выбрали вторым героем Горного Короля и есть возможность атаковать Farseer'a, то фокусите весь огонь в него, а далее кидайте молоток: если вам повезет, то убьете героя, что может принести вам победу.

4) Не забывайте про контроль юнитов. Во время битвы держите клавишу ALT. Всех залитых отводите.

5) Если у орка второй герой Вождь Минотавров (3 level уже ЗЛО!), то без свитков лечения вам не обойтись.

При таком раскладе замедленные гранты ничего не смогут вам сделать (Рис. 3).

Теперь немного об основных стратегиях орка и как с ними бороться:

1) Farseer + Вождь Минотавров + grunts + кастеры;

Используется вышеизложенная стратегия, сначала убиваем кастеров, затем принимаемся за грантов.

2) Farseer + Naga + масс виверны;

Быстро сооружаем три вышки (не магических!) на базе под рабами, т.к. орк будет проводить политику геноцида над вашими рабочими. Строим рифлов и выбираем вторым героем Beastmastera'a или Firelord'a. Добавляем кастеров. Фокусим сначала виверн. От элементов, свинок (или тварей из Недр) и рифлов птички умирают моментально.

3) Blademaster + Panda + grunts + riders;

Используем стратегию (1). Фокусим сначала райдеров, потом грантов. Не забудьте купить каждому герою по банке хелсов в магазине. Орк 100% попытается убить вашего героя, накинув на него сеть.

4) Farseer + Naga + тарены + кастеры;

Скорее всего, в качестве кастеров орк выберет шаманов и будет раскачивать их до заклинания "Жажда крови". Для того чтобы убить таренов, нам понадобятся грифоны. Из кастеров выбираем Speal Breaker'ов, пристов. Герои — стандартно. Для полной реализации данной стратегии рекомендую построить вторую базу.

5) Tower rush;

Достаточно распространенная стратегия. Итак, вы увидели башни. Вторым героем выбираем Blood Mage (Кровавый маг). Сразу же покупаем ему банку маны. Магия — огненный столб. Тремя рабами сооружаем мастерскую и начинаем производство мортиры. На базе не мешает поставить две вышки, т.к. орк будет во время постройки башен постоянно харасить, и вышки вас спасут. Как только есть 2 мортиры, 6-7 футманов (с апгрейдаными щитами), 2 героя, идем выносить вышки. Элементаля выводим вперед, чтобы вышки атаковали его. Сразу фокусим мортиру на башни, Blood Mage'ом используем заклинание, далее еще раз. Потом выпиваем банку маны.

Несколько фишек и триксов.

1) Если орк забежал к вам в базу в начале игры, а вы крепитесь, то вызываем всех ментов с леса и ставим двоих на проходе (ведь он у нас один). Тупо фокусим Фарсира. Вывод: орк тратит героя либо использует портал.

2) Нужно не забывать качать пристов. Когда шаман повесит lightning shield, aka щит молний, на Повелителя Минотавров, нужно быстро его диспеллить пристом, т.к. герой вбежит в ваши ряды, и каждую секунду все юниты, находящиеся около него будут терять по 20 hp.

3) После первой стычки с орком выделяем 4 рабов, делаем ментами и бежим вместе с героем и футманами убивать крипов у рудника. Далее строим там экспанд (вторая база). Производим Hawk'ов, далее добавляем грифонов. Победа — 80%.

Flash
flash.log@rambler.ru

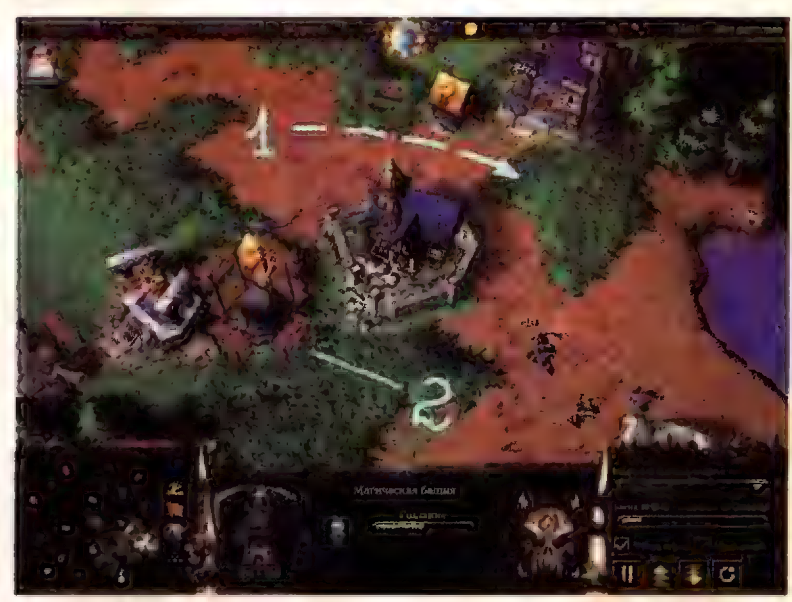


Рис. 1. 1 — Один проход. 2 — Магическая башня.



Рис. 2. 1 — Рабы для починки недостроившейся башни. 2 — Менты фокусят собак.



Рис. 3. 1 — Элементали впереди. 2 — Рифлы и кастеры сзади.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Fallout 2. Что делать с 5-ю голодисками, которые подбираешь, когда выносишь мутантов на разрушенной базе Анклава, которая находится в заваленном туннеле неподалеку от Сан-Франциско.

Попробуйте почитать их с помощью инвентаря. А так — простые безделушки.

Half-life 2. Когда мне в игре тетенька говорит что-то о телепортах — она должна меня отвести в лифт и мы куда то спустимся, но она не идет в лифт и на этом для меня игра стопорится — что делать?

Обратите внимание на вашу копию игры. Мне кажется у вас она пиратская, к тому же Русская. Патча нет, но есть универсальный способ исправить положение — использовать консоль. Открываем ее, пишем map d1_trainstation_05. А вообще, если вы столкнетесь с какой-нибудь проблемой снова, загляните в ДИСК:\ПАПКА ИГРЫ\hl2\maplist.txt\ там вы найдете полный список карт, чтобы в любой момент уметь исправить свое положение.

Как в Ultima 8: the pagan достать кинжал у Мордеи (где искать ключи)?

Ключи у Aramina, которая находится в своем доме в Eastern Tenebrae

Painkiller. Можно ли где-нибудь взять ботов для сетевой игры (они вообще есть?)?

Заходите на http://www.chainsmod.net. Качайте новую модификацию ChainsMod. Установив ее, вы получите в свое распоряжение ботов (еще не доработаны), плюс кучу наворотов для сетевой игры.

Prince of Persia: Warrior Within. Как "замочить" Каилину в конце игры на уровне "истинный воитель святые пещеры-сейчас".

Кайлину убивают так же, как и остальных врагов. Если это для вас слишком трудно, то использовуйте замедление в финальной битве, ну а если совсем не получается, то скачайте небольшой трейнер отсюда: http://minifiles.ag.ru/cheats/13675/73941_train.zip.

Silent Hill 2 (версия на трех дисках от навигатора). В подвале больницы при открывании стеллажа и попытке посмотреть, что за ним, игра начинает требовать CD-1. Когда ей его даешь, она не реагирует а потом выдает ошибку в приложении Direct 3d.

Качать патч отсюда: http://minifiles.ag.ru/patches/5124/sh2patch.zip. А если у вас стоит видеокарта серии Radeon, то понадобится утянуть еще и это: http://minifiles.ag.ru/patches/5124/sh2_gfx.zip.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

В помощь студентам и школьникам

Конец учебного года. Студенты, школьники и все учащиеся хватаются за головы: нужно исправлять положение! "Учиться, учиться и еще раз учиться" завещал нам дедушка Ленин. Это он не ручку расписывал, а дело говорил. Знания — сила.

http://www.sochin.ru/. Один из лучших ресурсов по сочинениям. Полезная информация о том, как грамотно написать сочинение, какие частые ошибки допускаются при написании, секреты, то есть как написать так, чтобы понравилось преподавателю. Очень полезная страничка.

http://www.allsoch.ru/. http://www.referat.su/. На страничке "Все для школьника и студента" разделы распределены по две стороны: слева все для школьника, справа — для студента. По словам разработчиков, тут собраны 6300 сочинений. Вряд ли это правда, однако их действительно много. Из полезного еще имеются краткие содержания литературных произведений и рефераты.

http://referat.ru/. Сайт с громким доменным именем оправдывает свое название. Рефераты, рефераты и ничего кроме рефератов. Для школьника искать лучше здесь. Остальное все стандартно: поиск, рефераты под заказ и т.п.

http://www.bankreferatov.ru/. Самый объемный архив рефератов. 106 разделов, 35620 работ, общий объем данных 2,8 Гигабайта, 12447 людей опубликовали свои труды тут. Впечатляет? Больше всего рефератов по медицине, программированию и компьютерам, истории и экономике.

http://www.otbet.ru/. Сайт с готовыми домашними заданиями и сочинениями для 7-11 классов. Теперь о домашнем задании по алгебре, геометрии, физике, химии, русскому и английскому можно не волноваться.

http://www.freedz.com/. На главной странице вам будут предложены формы поиска по 13 самым популярным архивам рефератов. Набираем необходимое, жмем "искать" — и дело в шляпе.

http://www.e-referat.ru/. Хороший архив рефератов. Не поддавайтесь на уловки, т.к. на сайте много ссылок вроде "получи самую крутую мобилу бесплатно", ведь мы и так знаем, где бывает бесплатный сыр.

http://referat.kulichki.net/. Коллекция рефератов на Куличках. Много разделов, поиск. В целом, стандартный архив.

http://soch.na5.ru/. "Сочинения на 5" — страничка, посвященная сочинениям по русской литературе по произведениям множества авторов.

http://www.ronl.ru/. Стандартный архив рефератов с поиском.

http://www.neuch.ru/. Отличный ресурс с хорошей подборкой сочинений и биографиями известных личностей. Последнее было найдено только тут.

http://studik.ru/. Удобно рассортированные рефераты, курсовые, дипломы.

http://referats.tut.by/. "Белорусская коллекция рефератов" предложит вам только рефераты, неудобно расположенные по разделам. Без поиска и алфавитного расположения можно потратить огромное количество времени безрезультатно. Также на сайте можно заказать специальную работу.

http://www.juristy.ru/. Портал для будущих юристов. Имеются следующие разделы: конспекты, рефераты, библиотека, шпаргалки, билеты, информация для абитуриентов, однако часть из них пусты.

http://stadyy.narod.ru/. "В помощь школьнику и студенту" — простой, не перегруженный рекламой сайт с тремя темами: веселости, сочинения и шпаргалки. Наиболее интересен последний раздел, где можно найти почти всю информацию, которая может пригодиться школьнику с 5 по 11 класс, экзаменационные билеты по физике и истории за 11 класс и др.

http://shpargalka.narod.ru. "Студент без шпаргалки — не студент. Даже отличники хотя бы раз "согрешили", сдавая экзамены.

Относятся к шпаргалкам по-разному. Даже преподаватели иногда приветствуют это дело. "Будут шпоры писать, хотя бы что-то запомнят", — рассуждают они", — философствуют создатели сайта на главной странице. И правильно делают, т.к. на их сервере лежит крупнейшая коллекция шпор по 18 основным предметам с прямыми ссылками на файлы! Причем почти отсутствует реклама, так что рекомендую.

http://teacher.km.ru/. "Учимся учиться" — вроде бы неприметный сайт, однако он чуть ли не единственный в своем роде. Большое количество софта по обучению, который поможет вам решить любую задачу, проверить орфографию и подготовиться к тестированию. Много предметов, но последнее обновление датируется 27 апреля 2003.

http://www.minedu.unibel.by. XML-версия (RSS): http://www.minedu.unibel.by/backend.php. Официальный сайт Министерства Образования Беларуси. Тут можно найти наиболее полную информацию по вопросам, касающимся обучения в стране. Все документы, постановления министерства в вашем распоряжении. На форуме вы получите квалифицированную бесплатную консультацию на тему, касающуюся школы/университета/колледжа и т.п.

http://doklad.ru/. На "Сервере русских студентов и школьников" имеется не очень большое количество рефератов и маленький каталог ссылок и вузов — российских и зарубежных.

http://www.studentu.ru/. Объемный сайт с докладами и очень полезным и статьями, в первую очередь интересными для жителей Москвы.

http://www.doktor.ru/medinfo/refer.htm. Хорошие специализированные рефераты на тему медицины.

http://tvoyopravo.narod.ru/referats/. На сайте всего 12 работ, однако одно название вроде "курсовая работа "Конституционный суд Российской Федерации" вызывает уважение к создателю.

http://www.5ballov.ru/. Не знаю как вам, но мне из всех сайтов, посвященных образованию, нравится именно этот. Почему? Я и сам, наверное, не смогу ответить. Скорее всего — это отличный интерфейс и поиск, устроенный как у поисковых машин. Вы получаете не только название работы или документа, но и где в тексте встречаются искомые слова. Также тут есть очень занимательные on-line тесты на многие темы — от русской орфографии до живописи, не перегруженные рекламой, софт по обучению. Можно получить отборную информацию о семинарах и тренингах, проходимых в России и почитать статьи об образовании в соседнем государстве.

http://www.litra.ru/. Если вы ищете краткое содержание или сочинение, то начальной точкой поиска советую сделать именно эту страничку. На Litra.ru отлично выполнена навигация. Уже с главной страницы мы перемещаемся напрямую на страницу с контентом выбранного автора и выбранного произведения. Огромный плюс — возможность после сочинения отметить, в каком городе, в какой школе, какому учителю было сдано, для избежания "недоразумений".

http://bobych.ru/. Сайт со странным названием Бобыч.ру предоставит шпаргалки, рефераты и готовые домашние задания. Однако плохое оформление и неуклюже выполненный поиск делает его обычным среднестатистическим сайтом с похожим набором информации.

http://www.pamy.by.ru. "Студент XXI века" предлагает Вам коллекцию лучших школьных сочинений, краткие содержания всех произведений школьной программы, архив школьных и студенческих шпаргалок, а также полезные советы для успешной сдачи экзамена". Действительно, сайт почти без баннеров дает отборную информацию, в основном взятую из более крупных сайтов, однако тут собрано лучшее. Автор этого ресурса дает и свои советы о том, как успешно сдать экзамен или тест, пользуясь шпаргалками, и как их правильно делать. Также, если вы не нашли необходимого сочинения, то его можно заказать.

http://www.kulichki.com/libcad/diplom.htm. Дипломы, рефераты, курсовые, доклады по механике. Не много, но качественно.

http://www.5ballov.com.ru/. "Нет мысли в голове, сочинение писать надо. Не расстраивайтесь, готовое сочинение можно взять с нашего сайта. Плохие оценки в школе, но можно получить на халяву четверку или пятерку, сделав реферат. Толстая книжка, завтра отвечать — а вы даже не знаете о чем она? Со всеми такое бывало, прочитайте краткое содержание. Коллекция готовых домашних заданий. Всегда, когда у вас что-то не получается, можно спросить у соседа, у преподавателя или у нас. Хорошая коллекция шпаргалок почти по всем предметам. Они вам помогут на любом экзамене, зачете и на контрольной работе". Так оценивают свои труды создатели сайта, получившегося действительно глобальным. Все, что может понадобиться школьнику, вы найдете тут.

http://belsoch.exe.by. Отличный сайт для белорусского школьника. Тут я нашел информацию, которой нет на подобных российских серверах. Самая главная "фишка" "Belорусских Sochинений" — это наличие сочинений и краткого содержания по белорусской литературе. Такое есть только в двух местах (о втором дальше). Рефератов тут вроде бы и немало, однако без поиска в них разобраться очень трудно. Биографии русских и белорусских писателей представлены в виде средней по объему сводки о личности. В "Билетах" совсем мало информации в отличие от "Шпаргалок", где есть все формулы по точным наукам. "Топики" порадуют сочинениями по английскому языку на разные темы. Абитуриент может прочитать о централизованном тестировании и вузах. Советую скачать русско-белорусский словарь из "Программ".

http://pupilby.net. Эта страница в основном повторяет предыдущую. Однако тут еще добавились сочинения по немецкому и книжный магазин партнерской программы со ссылками на один из белорусских интернет-магазинов.

HvosT

КРЕАТИВ

Operation Flashpoint. Создаем конфликт

OFP вышла уже достаточно давно, но до сих пор очень популярна благодаря правдоподобности и реальному отражению войны. Но проходить игру снова и снова со временем надоедает, какой бы захватывающей она ни была. Вы спросите, почему Operation Flashpoint еще дышит? Да потому, что успех игры определяется количеством игровых серверов в Интернете и еще одним немаловажным фактором — количеством любительских модификаций. Чтобы создать модификацию, нужен продвинутый редактор, способный подойти и новичку, и профессионалу. В данном случае Bohemia interactive создала настолько понятный и простой конструктор, что простенькие мультиплеерные и одиночные карты может создать даже десятилетний ребенок, и количество выпускаемых карт и модов стало просто огромным. Я предлагаю вам изучить редактор и научиться создавать профессиональные, отлично сбалансированные карты.

Глава 1. С чего-то ж надо начинать!

Тех, кто сразу ринулся в бой, спешу охладить — сначала следует разобраться с основными функциями редактора. Замечу, что в изучении будет использоваться полная (Advanced) версия редактора. Чтобы переключиться в этот режим, нажмите на кнопку "легкий" (Easy) на панели редактирования справа, и она изменится на кнопку "полный".

Итак, для начала разберем эту самую панель редактирования. В самом верху вы видите небольшое окошко с изображением тучи или солнца и указанием времени. Оно называется "разведка". В нем можно установить:

1. **Время** — определяет, когда происходит действие миссии.

2. **Погода** — естественно, погода в вашей миссии.

3. **Прогноз** — указывает, как будет меняться погода на протяжении суток.

4. **Дата** — меняет дату миссии; актуально, если вы создаете кампанию — не может же весь сюжет проходить в "Пятницу", установленную по умолчанию.

5. **Брифинг** — делится на два подпункта: название и описание. Первый подпункт устанавливает название, которое будет отображаться на экране выбора одиночных миссий, второй — определяет описание, которое будет отображаться на экране выбора одиночных миссий (справа).

6. И, наконец, последний пункт — сопротивление на стороне — указывает, как будет относиться сопротивление к безобразиям на острове:

— **СССР** — сопротивление не будет стрелять в войска СССР.

— **НАТО** — сопротивление положительно настроено по отношению к НАТО.

— **Никого** — сопротивление стреляет во все, что движется (за исключением гражданских).

— **Всех** — сопротивление настроено нейтрально ко всем.

Далее клавиша "сохранить" позволяет сохранить ваш прогресс. Содержит следующие подпункты:

— **Пользовательская миссия** — позволяет сохранить текущий прогресс в редактируемый файл миссии .sqm.

— **Одиночная миссия** — сохраняет файл с запакованной .pbo миссией, созданной вами.

— **Мультиплеерная миссия** — сохраняет файл с запакованной .pbo миссией для сетевой игры, созданной вами.

— **Переслать по почте** — открывает вашу e-mail программу и создает новое письмо с уже прикрепленным запакованным файлом миссии.

Следующая клавиша, предназначенная для загрузки миссии, находится чуть ниже клавиши загрузить и называется "загрузка".

Помните "Блицкриг"? Там была возможность переносить солдат и технику из одной миссии в другую. Во Flashpoint можно делать то же самое. Это удобно, если вы хотите создать кампанию, повествующую о буднях, скажем, диверсионного подразделения, которое действует в тылу врага и отрезано от своих, и где игрок должен будет беречь каждого своего подопечного. Для этого предназначена кнопка "**собрать**". Позже, после изучения скриптов, мы научимся переносить юнитов из миссии в миссию, наращивая их опыт.

Кнопка "**очистить**" позволяет стереть с лица земли все юниты, вэйпоинты и маркеры.

Чего недостает многим редакторам, так это возможности протестировать в нем свою карту, не сохраняя ее. Благо в данном редакторе существует кнопка "**превью**", которая дает возможность протестировать ваше творение в режиме редактора, не сохраняя файл с миссией. Ну а кнопка "**далее**" позволит вернуться в тот момент миссии, в котором вы вышли обратно в редактор.

И последняя, в какой-то степени самая нужная, кнопка "**выход**". Как вы уже догадались, она дает возможность завершить работу в редакторе и заняться более нужными вещами, например, уборкой квартиры или, скажем, учебой:).

Глава 2. Мастер-ломастер

Вот и разобрались с панелью функций. Пора переходить к главной части нашего редактора — мастеру редактирования. Грозное название обозначает всего лишь панельку вверху окна редактора. Она позволяет управлять основными функциями редактирования — расстановкой юнитов, вэйпоинтов, маркеров заданий, триггеров. Остановимся подробно на каждом пункте этого списка.

Пункт 1 — юниты

Во-первых, что такое юниты? Это все солдаты, техника, объекты, декорации. На них вообще-то и строится миссия. Для их добавления на карту существует раздел "юниты", вызывающийся клавишей F1. Для этого дважды щелкните на карте в том месте, где вы хотите расположить юнит. При выполнении этих действий всплывет окошко "добавить/редактировать юнит". Здесь содержится большое количество опций, и мы остановимся на них подробнее.

Первым пунктом, конечно же, идет выбор типа юнитов:

— **СССР** — войска советского союза.

— **НАТО** — войска НАТО.

— **Сопротивление** — отряды сопротивления.

— **Гражданские** — простой народ, ничем не вооружен.

Каждый тип содержит подтипы. Это пехота, воздушные силы, бронетехника, транспорт. Отдельными пунктами идут "на усмотрение игры" и "нет", которые появляются после создания игрока в меню основных сторон. Первый устанавливает игровой объект на усмотрение игровой логики, а второй устанавливает на карте пустой объект из подпунктов сторон, т.е. дает возможность разместить на вашей карте пустые самолеты, технику, машины.

Переходим к рангу. Он указывает, какой статус занимает солдат в миссии. Например, солдат, у которого высший ранг, всегда по умолчанию будет занимать место водителя или пилота в технике. Персонажу высокого ранга всегда будет отдаваться право командования при гибели командира отряда. К тому же различие в званиях (рядовой, капрал, сержант, лейтенант, капитан, майор, полковник) добавляет реалистичности. Сторона, в которую будет повернут юнит, задается параметром "азимут", который, как и угол, измеряется в градусах. Изменить азимут можно также следующим образом: зажать shift и кликнуть на юните, после чего повернуть его в нужную сторону. У юнитов есть еще такие атрибуты, как: в воздухе (относится ко всем юнитам подпункта "воздух"), в строю (задает группу для солдата), в кузове (помещает солдата в кузов транспорта).

Действительно, во Flashpoint очень крепкие замки — если его поставить, ваш любимый танк не взломает никто. Ставятся замки атрибутом "доступ". Существует три варианта:

— заперта — не залезешь, как ни старайся!

— не заперта — заходит, кто хочет, берет, что хочет.

— по умолчанию — по умолчанию выставляется значение "не заперта".

Важной деталью является строка инициализации. Она находится под панелью свойств и позволяет вводить скрипты, относящиеся непосредственно к созданному вами юниту и активирующиеся при инициализации объекта (в данном случае юнита). Примеры простейших скриптов:

Removeallweapons this — забрать у юнита все оружие.

this addrating (1000) — добавить юниту игровые очки.

Подробнее на init-строке мы остановимся при изучении сложных программных скриптов.

Пункт 2 — группы

Есть хорошая поговорка — "один в поле не воин". Так вот, она как раз для OFP. Действительно, будь вы хоть "супер-люты-бог" в кваку, "мега-хедшотник" в контр-страйк, но во Flashpoint'е в одиночку вы не уничтожите даже двух групп врага. Специально для командных действий и предназначены отряды с командирами, солдатами, техникой. Конечно, вы можете собрать нужную группу, выбирая солдат из пункта "юниты", но если вам нужна стандартная военная группа, обратите внимание на пункт "группы".

Стандартная группа пехоты состоит из 12 солдат, группа бронетехники — из 4 бронемашин. Меню групп очень простое. Вы можете только установить тип юнитов в группе и азимут.

ВНИМАНИЕ: все параметры, относящиеся к определенным юнитам, вы можете редактировать, только выделяя нужного юнита из группы.

Пункт 3 — Триггеры

Ни одна одиночная миссия не может обойтись без триггеров. Это может быть триггер победы, триггер проигрыша, триггер условий. Для установки триггера, как и юнитов, кликните дважды в рабочем окне редактирования, предварительно указав пункт "триггеры" (или нажав F3). Появится окошко, похожее на "добавить/редактировать юнит". Разоберемся с его содержимым, так как оно содержит большое количество опций.

Первый пункт — зона действия. Она бывает двух видов: прямоугольник и овал. Размер задается в соответствующих полях и измеряется в метрах. Чуть ниже находится меню "условия активации". С его помощью вы можете определить, кем именно будет активироваться этот триггер:

— **НАТО** — триггер активируется войсками НАТО.

— **СССР** — триггер активируется войсками СССР.

— **Сопротивление** — триггер активируется силами сопротивления.

— **Гражданские** — триггер активируется гражданскими юнитами.

— **Кто-либо** — триггер активируется любой из перечисленных сторон.

— **Альфа** — триггер активируется отрядом с позывным Альфа.

— **Браво** — триггер активируется отрядом с позывным Браво.

— **Чарли** — триггер активируется отрядом с позывным Чарли.

Еще вы можете сделать так, чтобы триггер активировался только вами и никем другим. Для этого нажмите F2 (меню группы) и перетащите синюю полоску связи от себя к нужному триггеру.

Рассмотрим меню "тип триггера". Оно служит для того, чтобы выбрать условия, для которых создавался триггер. Из выпадающего списка можно выбрать, будет ли этот триггер создавать победу, проигрыш или просто отображать какой-нибудь логотип или текст из меню эффектов. Вот на нем стоит остановиться подробнее. Чтобы попасть в меню эффектов, кликните на кнопке "эффекты" в левом нижнем углу меню установки триггеров. Теперь можно добавить на триггер интересные видеоэффекты, музыку (позже мы научимся вставлять в этот список свои композиции), отобразить на экране нужный текст или задать звук окружения.

Ну и, на мой взгляд, самая важная деталь меню триггеров — это строка "при активации", в ней прописываются скрипты, которые срабатывают при активации того или иного триггера.

Пункт 4 — Точки маршрута

Итак, вы закончили создание окружения, используя предыдущие три пункта. Но почему солдаты стоят, как болваны, на одном месте и не хотят идти совершать великие подвиги во имя своей родины? Правильно, надо написать для них вэйпоинты. Нажмем F4 и приступим к работе. Для установки вэйпоинта один раз кликните по солдату (если это группа, то по командиру) и два раза в том месте, куда вы хотите поставить вэйпоинт. Отобразится стандартное окно редактирования, в котором можно установить тип точки, скорость перемещения, статус солдата во время перемещения и эффекты (все, как в меню триггеров).

Пункт 5 — Синхронизация

Пункт синхронизации — очень полезная штука. С его помощью вы можете синхронизировать два вэйпоинта, не прописывая скриптов. Просто кликните на одном из вэйпоинтов и перетащите линию синхронизации к другому. Например, вы хотите создать миссию с засадой на какой-нибудь грузовик. Мы синхронизируем два вэйпоинта, и когда вы прибываете в точку засады, грузовик начинает к вам двигаться (но не раньше!).

Пункт 6 — Маркеры

И, наконец, последний, шестой пункт — "маркеры". Он существует, чтобы делать пометки на карте, которая вызывается в игре клавишей "м". Вы можете отметить места заданий (и подписать их), точки эвакуации, сделать необходимые записи на карте.

Вот мы и разобрали основное меню редактирования. Теперь знаний хватит не только на то, чтобы создавать примитивные миссии типа "добеги до точки А, пока не застрелили", но и достичь цели — разрабатывать карты, ничем не отличающиеся от оригинальных миссий, а в чем-то даже и лучше них, поэтому продолжим.

Глава 3. Солдатский дневник

Вы заметили, что при испытании миссии не появляется блокнот с заданиями и инструктажем, как в оригинальных работах? Его нет потому, что он пуст. Непорядок — пора заполнить его полезной информацией, заданием на миссию и вырезками из солдатского дневника.

Сохраним нашу миссию в виде пользовательской. А пока время выйти из редактора и создать два файла: briefing и overview. Эти файлы создаются отдельно. Их формат — HTML. Надеюсь, многие умеют создавать странички в таком формате, но если нет — не беда, научим.

Нам не нужно впихивать на страничку кучу графики или стилей. Достаточно простой конструкции для файла briefing.html:

```
<html>

<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=windows-
1250">
<meta name="GENERATOR" con-
tent="Microsoft FrontPage Express 2.0">

<title>Titulek</title>
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF">
<h2><a name="Main"></a></h2>

<! --- mission plan step-by-step>
<p><a name="plan"></a>
Ждать подкрепления.
<br>
</p>
<hr>
<p><a name = "OBJ_1"></a>Дер-
жите оборону
</p>
<hr>

<! --- plan end>

<! ----------------------------------->
<! --- Debriefing --->
<! ----------------------------------->
<hr>
<br>
<h2>
<a name="Debriefing:End1">Вы ус-
пешно эвакуированы</a>
</h2>
<br>
<p>Вы успешно защитили ба-
зу!</p>
<br>

<! --- debriefing end--->

</body>
</html>
```

...и для overview.html...

```
<html>

<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=windows-
1250">
<meta name="GENERATOR" con-
tent="VB">

<title>Overview</title>
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF">

<br>
<h2 align="center"><a na-
me="Main">Оборона</a></h2>

<p align="center"><img src="your
picture.paa" width="170"
height="64"></p>
<BR>
<p>
Обороняйте базу до последней ка-
пли крови.
<br>
</p>

</body>
</html>
```

Совет: создайте один файл брифинга и один оверврю и просто копируйте их, изменяя содержание заданий и описания для своих последующих миссий.

Теперь, создав файлы, сохраните их в папке: Disk:\ FlashpointFolder\user\userName\MissionName\. Готово!

Наша миссия становится все совершенней и совершенней. Раз уж

мы вышли из редактора, займемся и другими внешними файлами. Следующий на очереди description.ext, файл с описанием миссии. Создается в обычном блокноте. Вот возможные команды:

— Надпись, отображающаяся на экране заданий:
onLoadIntro "This is a text"

— Надпись, отображающаяся на экране загрузки вместо "подождите немного":
onLoadMission "This is a text"

— Отображать ли экран результатов миссии:
Debriefing=1 or 0

— Показывать ли компас:
ShowCompass=1 or 0

— Отображать ли часы:
ShowWatch=1 or 0

— Задать лицо игрока:
Face="face20"

— Задать голос игрока:
Speaker="Peter"

Это основные команды файла описания. С их помощью вы сможете установить нужные параметры.

Глава 4. Щас спою

Теперь перейдем к самому вкусному внешнему файлу. Мы добавим новые мелодии и фразы в нашу миссию. Для этого создадим в том же блокноте файл config.cpp. Он служит для введения в игру звука. Вот стандартное содержание этого файла:

```
class CfgPatches
{

class Music_AddOns
{
units[] = {};
weapons[] = {};
requiredVersion = 1.46;
};
};

class CfgMusic
{
class track1
{
name="Track 1";
sound[]={"\Track\01.ogg",1.000000,1.000000};
};
```

Вы заметили, что музыка должна быть в формате .ogg? Для конвертирования музыки в этот формат понадобится программа-конвертер и собственно кодек. На мой взгляд, самая лучшая программа для этого — dbpoweramp. Скачать ее можно по адресу http://www.dbpoweramp.com/. Там же можно взять и кодек. После того, как вы перевели музыку в нужный формат, пора создать .pbo-файл музыки. Для запаковки подойдет, скажем, pbo packer, который можно скачать с любого сайта Flashpoint тематики. Например, http://ofp.gamezone.cz/ или http://www.flashpoint.ru/. Затем помещаем файл .pbo в папку AddOns, а config.cpp запихиваем в папку с вашей миссией. Вот и все.

Глава 5. Сражения не избежать

Пришло время сделать последние штрихи на карте, создав скрипты, и оформить все это классным стильным мультом, ничем не уступающим голливудским боевикам.

Для начала рассмотрим команды анимации юнитов. Они вводятся в поле инициализации юнита:

```
Fxexecution
FxexecutionDead
Fxdismay
FXToKneel
FXInKneel
FXFromKneel
FXCivilLookaround
FXCivilLookaround2
FXCivilLookback
FXCivilHandMouth
FXCivilFoldOnesArms
FXCivilArmsAkimboR
FXCivilArmsAkimboL
FXFromTable
FXToTable
FXSitLeftHandDown
FXSitRightHandDown
FXSitHandsOnTable
FXToHand
FXInHand
FXInHandStat
FXFromHand
FXNewcivil
FXWomanSur
CivilDead
CivilDeadVer2
CivilDying
CivilDyingVer2
CivilLying
CivilLyingCrawlF
CivilLyingCrawlL
CivilLyingDying
CivilLyingNoAim
CivilRunF
CivilStillV1
CivilWalkF
CombatDead
CombatDeadVer2
CombatDeadVer3
CombatTurnR
CrouchDying
EffectStandSitDown
EffectStandSitDownVer1
EffectStandSitDownVer2
EffectStandSitDownStill
EffectStandSalute
EffectStandSaluteEnd
EffectStandTalk
Fxangel
Fxangel2
FXStandAtt
FXStandAttVar1
FXStandBug
FXStandDangle
FXStandDip
FXStandDropTel
XstandEndTable
FXStandFromDip
FXStandFromTable
FXStandRotateTable
FXStandShowTable
FXStandStraight
FXStandSur
FXStandSurDead
FXStandSurDown
FXStandSurUniv
FXStandToDip
FXStandToTel
FXStandTelLoop
FXStandToTelHand
FXStandToTable
FXStandUnivTable
```

Эти команды позволят выставить самую разнообразную анимацию юнита.

Теперь попробуем создать скрипт бессмертия. Все скрипты создаются в блокноте и активируются в игре посредством написания в строке инициализации юнита следующего текста:

```
This exec "scriptname.sqs"
```

Для скрипта бессмертия создайте в директории с миссией файл с именем god и расширением .sqs. Пропишите в нем следующий текст:

```
#begin
?(getdammage soldier1 >0.3):soldier1 setdammage 0
~0.00004
goto "begin"
```

После этого активируйте скрипт в игре, прописав в init:

```
This exec "god.sqs"
```

Теперь ваш солдафон бессмертен. Дальше попробуем сделать так, чтобы вы могли перевязывать сами себя. Создаем новый скрипт с названием firstaid.sqs. Пишем:

```
hint "Перевязать"
player playMove "CombatToMedic"
player playMove "MedicToCombat"
player setDammage 0
player removeAction 0
```

В меню действий появится новый пункт — "перевязать". При его активации вы перевяжете сами себя, тем самым восстановив свое здоровье.

Пришло время завершить статью инструкцией по подготовке мультов. Можно писать скрипт мультика и с нуля, но мы пойдем другим путем. Для начала запоминаем одну-единственную команду:

```
_cam camcreate[0,0,0]
_cam cameraeffect["internal", "back"]
```

Затем заходим в игру. Запускаем нашу миссию. Копируем все юниты. Выбираем тип миссии — интро. Теперь пропишем в init любого юнита:

```
This exec "camera.sqs".
```

После этого жмем превью и попадаем в окно камеры. Используйте numpad, чтобы установить нужную вам позицию, и жмите Ctrl, чтобы получить координаты. После этого выходите из игры. Загляните в папку Flashpoint'a. Там появился новый файл clipboard.txt. В нем содержатся координаты камеры, только что сделанные вами. Затем создайте новый файл с именем Cam.sqs. Пропишите туда две строчки активации (см. выше) и скопируйте туда ваши координаты. После того, как вы сделаете это, введите следующее:

```
_cam cameraeffect ["terminate", "Back"]
camdestroy _cam
exit
```

Сохраните файл скрипта и запустите игру. Замените строку в Init солдата:

```
This exec "cam.sqs"
```

А напоследок научу создавать кампании, вернее — связывать миссии в кампанию.

```
class MissionDefault
{
    lives = -1;

    lost = ;
    end1 = ;
    end2 = ;
    end3 = ;
    end4 = ;
    end5 = ;
    end6 = ;
};

class Campaign
{
    name = "CampaignName";
    firstBattle = intro;

    class intro
    {
        name = "Intro";

        cutscene = 00.eden;

        firstMission = 01
        end1 = ;
        end2 = ;
        end3 = ;
        end4 = ;
        end5 = ;
        end6 = ;
        lost = Intro;

        class 01: MissionDefault
        {
            end1 = 02;
            end2 = 01;
            end3 = 01;
            end4 = 01;
            end5 = 01;
            end6 = 01;
            lost = 01;
            template = 01.eden;
        };
        class 02: MissionDefault
        {   end1 = 03;
            end2 = 02;
            end3 = 02;
            end4 = 02;
            end5 = 02;
            end6 = 02;
            lost = 02;
        };
    };
};
```



Мой урок по редактированию Operation Flashpoint окончен. Созданные вами карты присылайте мне — посмотрю, оценю. Также направляйте мне свои вопросы — обещаю ответить на все. Успехов!

A.R.T.S,
Arts_91@mail.ru

КИНО

После заката

Название в оригинале: After the sunset
Жанр: приключенческий боевик
Режиссер: Брэт Ратнер
В ролях: Пирс Броснан, Сальма Хайек, Вуди Харельсон
Копия: экранная
Озвучка: закадровый перевод
Продолжительность: 1 ч. 31 мин.

Наш гость — Old school в чистом виде. Редкий ныне представитель не модного, но добротного киножанра, пожаловал неожиданно — без громких анонсов, цветастых трейлеров и прочей рекламной мишуры, присущей высокобюджетным проектам. Что, впрочем, совсем не означает, что фильм получился проходным.

Знаменитый исполнитель роли британского шпиона вернулся к своему не менее традиционному амплуа охотника за сокровищами. Продолжая тему "Аферы Томаса Крауна", в фильме "После заката" Броснан сыграл известного вора Макса Бердетта, практикующегося на охоте за драгоценностями мирового уровня. При поддержке своей миловидной помощницы (С. Хайек), персонаж Броснана похищает редчайший диамант, некогда принадлежавший самому знаменитому французскому императору. И все было бы хорошо, не задень этот поступок за живое агента ФБР Стэна Ллойда (В. Харельсон), который поклялся защищать сей камушек денно и нощно, а в итоге феноменально опростоволосился. После ограбления Макс решает завязать, отходит от дел и умирает от скуки на тропическом острове, а ФБР-овец ищет мести. Шанс накормить воришку "холодным блюдом" предоставляется, когда в гавань того самого острова заходит огромный лайнер, на котором (совершенно случайно) в данный момент размещается выставка драгоценностей. Внимание агента ФБР привлекает "гвоздь" выставки — еще один бриллиант Наполеона, к тому же единственный, который еще не прошел через руки Макса. Стоит ли говорить, что персонаж Броснана решает в очередной раз доказать, "кто тут самый". Вот только на этот раз Ллойд подготовился куда лучше...

Отличный фильм, выдержанный в "старых добрых" традициях 90-х годов. Во время просмотра зритель попадает во власть небольших "дежавю", отсылающих его к таким картинам, как "Миссия невыполнима", "Индиана Джонс", "11 друзей Оушена" и где-то даже к "Бондиане". С первых же кадров дух приключений буквально наполняет комнату, заставляя зрителя дышать вместе с героями, а отменный режиссерско-операторский тандем не дает взгляду оторваться от картинки вплоть до конца фильма. К мелким недостаткам можно отнести временами не слишком уверенную актерскую игру в части диалогов.

Highgoaster





Заложник

Название в оригинале: The Hostage
Жанр: Боевик\Триллер
Режиссер: Флорент Эмилио Сири
В ролях: Брюс Уиллис, Кевин Поллак, Джимми Беннетт, Джимми "Джекс" Пинчак, Мишель Хорн, Джонатан Такер, Бен Фостер, Рамер Уиллис
Копия: DVD
Озвучка: русская\английская
Продолжительность: 95 мин.

Человека с пистолетом полиция вполне способна быстро обезвредить и обезоружить, а затем препроводить "куда надо". А если происходит иначе и общественно-опасный тип берет кого-нибудь в заложники? Тогда приезжает спецназ, на крышах появляются снайперы, а говорить с преступником будет только он — специалист по разрешению ситуаций с захватом заложников, т.е. "переговорщик".

Джефф Тэлли (Брюс Уиллис) 15 лет был лучшим "переговорщиком" в своей профессии на всем западном побережье, но однажды он просто не справился и самоубийца-психопат забрал с собой на тот свет своих жену и ребенка. По собственному желанию, Джеффа перевели на непыльную должность шефа полиции маленького городка Бристо Камино. Но сможет ли он уйти от своего призвания — находить правильные слова в "неправильных" ситуациях? Особенно, когда в твоем городе несколько зарвавшихся юнцов грабят, а потом захватывают в заложники семью бухгалтера мафии. Ситуация осложняется еще тем, что в заложниках у босса мистера Смита — Сонни Бенца, заинтересованного в уничтожении DVD, содержащего все бухгалтерские документы его клана, оказывается семья Джеффа Тэлли. Мафия делает ему предложение, от которого он не в силах отказаться. Вернет диск раньше, чем его обнаружат такие же, как он, копы — семья останется жива, не вернет — жена и дочь погибнут раньше, чем он успеет выкурить сигарету. Ну, чем не сюжет для небольшой прелюдии к "Крепкому орешку 4.0"?

Две сцены разборок в конце фильма достойны аплодисментов оператору Джованни Кольтелаччи. Огонь, пули, мистический антураж и конечно Уиллис, заслоняющий от пуль и пожара детей, а затем его временный напарник, расстреливающий в упор боевиков мафии, — выглядит очень эффектно. Пары добрых слов заслуживает и игра актеров. "Сильные" моменты вроде внутреннего "надлома" бывшего "переговорщика" в исполнении Брюса, истерики от его родной дочери, как и религиозно-шизофренический бред Марса сыграны вполне убедительно.

Если внимательно присмотреться, то в фильме найдутся многочисленные иронические шпильки в адрес актерской братии (седая борода и очки Брюса — стареем и нечего прикрываться операциями и гримом) и американской администрации (командир отряда спецназа, приехавшего на помощь полисменам Брюса, выглядит и ведет себя точь-в-точь как Кондолиза Райс).

Режиссер Сири ("Осиное гнездо") неплохо дебютировал в Голливуде и вполне достойно выступил в фильмах категории "В". Кассовые сборы тому подтверждением — 48 миллионов долларов к середине апреля. Вроде немного, но для первой попытки на западном побережье очень даже неплохо.

Kreivuez

Роботы

Название в оригинале: Robots
Жанр: мультфильм
Режиссер: Карлос Салдана
Роли озвучивали: Эван МакГрегор, Холи Бэрри, Роби Уильямс
Копия: DVD
Озвучка: закадровый перевод
Продолжительность: 83 мин.

В некотором царстве, в некотором государстве, в параллельной вселенной или другом измерении... короче говоря — не важно, где и когда, жили-были роботы. И было у них все, как у нас с вами: мировое сообщество, города и поселки, демократы и сепаратисты, красивые и умные, богатые и бедные. Да и жили они по-всякому: кто красивым да богатым уродился — тот горя не знал, в блестящем ходил, да на быстром ездил. А у кого отец — посудомоечная машина в провинциальной забегаловке, тому одна дорога — в помощники официанта, с перспективой дослужиться годам к 40 до "младшего менеджера". Примерно такая судьба была уготована главному герою ленты — механическому пареньку из небольшого городка. Но дух молодого бунтарства, а также весьма недурные навыки в деле конструирования, подвигают парнишку на отчаянный шаг — простившись с родителями, он отправляется в Столицу, дабы попытать счастья и осуществить свою личную "Американскую мечту"...

Признаться честно, мультфильм получился не совсем однозначным. С одной стороны — все в полном порядке: анимация шикарная, озвучка профессиональная, сюжет вменяемый, а количество шуток на минуту просмотра едва ли не превышает предельно допустимый уровень. Хотя последний пункт как раз удивления не вызывает — ведь "Роботов" создавал коллектив, ответственный за выпуск мега-хита "Ледниковый период".

Но есть у проекта и другая сторона — идеологическая. Не знаю как нашим уважаемым читателям, а мне уже порядком надоело смотреть фильмы, в которых идея продвижения к верхушке социальной лестницы вынесена в заголовок. Конечно, определенный воспитательный смысл в такой ненавязчивой пропаганде есть — ребятишек с "младых ногтей" приучают к мысли, что быть лучше остальных — правильно. Вот только форма подачи этих крамольных догм оставляет желать лучшего — многочисленные повторения рецептов достижения мечты "по-американски" могут элементарно повернуть систему ценностей юных зрителей в сторону стремления к исключительно материальному благополучию. Впрочем, более взрослые зрители сами смогут расставить акценты моральной подоплеки или вовсе не обращать на нее внимания. И тогда "Роботы" предстанут добротным красочным мультфильмом про страну Железных Дровосеков, желания которых однажды осуществились.

Highcoaster



Сквозь года

Название в оригинале: Over Time
Жанр: драма/мультфильм
Режиссер: Ури Атлан, Тибо Берланд и Дамьен Ферлье
Композитор: Silberman Orchestra — "Inconsolable", Ornadel and the Starlight Symphony — "Shien vi di l'vone", "Eli eli"
Дата выхода: 2004
Ссылка: http://www.kino-govno.com/trailers/overtime/overtime.mov (8,5 Mb)
Копия: QuickTime
Продолжительность: 5 мин.

Вы помните, кто такой маэстро Джим Хенсон? Да, он создатель таких шедевров, как телепередача "Маппет-Шоу", фильмов "Лабиринт" и "Темный кристалл". Смерть в 1990 году отобрала у детей и взрослых одного из самых знаменитых и любимых сказочников планеты. Неудивительно, что три молодых, талантливых и похорошему амбициозных аниматора Ури Атлан, Тибо Берланд и Дамьен Феррье посвятили ему и его творениям свой первый мировой шедевр.

Кукольник и режиссер после своей смерти становится марионеткой в заботливых лапках своих творений: лягушонка Кермита, Гизмо и других.



Бессмертные куклы с нежностью и невероятным терпением обращаются с телом своего создателя, отказываясь понимать факт его смерти до самого конца мультфильма, который становится своеобразным прощанием творений и автора. Ведь для многих гениальных людей кинематографа, искусства и литературы жизнь продолжается — в их произведениях и героях. Пронзительно и отчаянно режет немного зачерствевшие души зрителей этот черно-белый мультик. Пожалуй, только несколько мультфильмов в истории этого жанра способны на такое, поэтому настоятельно советую всем любителям хорошей анимации скачать этот маленький шедевр.

Kreivuez

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Одна мышиная сила

Хитрее мышки зверя нет

Полное название игры: *"Одна мышиная сила"*
Жанр: *Arcade\Logic\Puzzle*
Разработчик: *Meridian' 93*
Издатель: *1С*
Дата релиза: *4\03\05*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Похожие игры: *нет*
Минимальные требования: *Pentium 4\ AMD Duron 1000 MHz, 256 Mb памяти, 3D-ускоритель с 16 Mb памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 4/Athlon XP 2 GHz, 512 Mb памяти 3D-ускоритель с 16 Mb памяти*

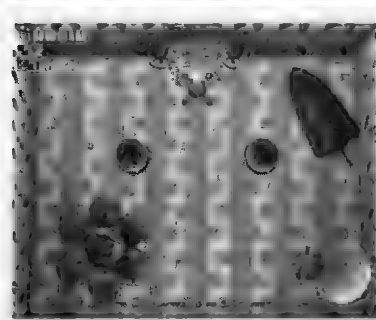
"Мыши" и современное общество. Можем ли мы представить свою жизнь без этих гениальных манипуляторов? Способен ли каждый из нас отказаться от использования своей "мыши"? Тоже, ведь помощь настольного "грызуна" просто необходима каждому из нас. А как насчет ответной помощи? Может ли игрок справиться с проблемами маленького мышонка и побороться вместе со своим настольным "мышом" за виртуальное счастье и достаток в отдельно взятой мышиной семье?

Тяжелые времена настали для семьи мышей — до заветных продуктов питания добраться практически невозможно. Разнообразные ловушки, непрогрызаемые стройматериалы, отравленная пища, герметичные двери холодильников — кажется, все ополчилось против грызунов. К тому же отец семейства слишком дряхл, а подрастающий сын (дочь?) очень неопытен, и операция в закромах "двуногих" может закончиться очень плачевно для любого из них. Но, как говорится, кто нам мешает, тот нам поможет. На все изобретения человека ответим мышиным гением — создадим уникальный механизм, скорость и маневренность которого поможет младшему представителю семейства намного быстрее передвигаться и намного безопаснее взаимодействовать с предметами окружающей среды.

Управляется же это чудо инженерной мышиной мысли (больше похожее на четырехколесный офисный стул) при помощи компьютерной "мышки". Заряженные батарейки на оптической и отсутствие загрязнений на механической "мыши" — основа вашего успеха в этой игре, так как "шуршать" придется по-разному. Где-то достаточно чуть-чуть подвинуть "мышку", слегка коснувшись рукой, а где-то — размашисто провести через весь коврик, почти как в сетевой игре в одном из трехмерных шутеров.

Фактически перед нами — микс классического арканоида и хоккея. На каждой территории, подвергшейся пристальному вниманию мышиного семейства, имеется определенное количество продуктов: от огромных головок сыра и оставленных без присмотра гамбургеров, до кусочков шоколада, карамели и крекеров. Сии продукты аки шайбы загоняются\забиваются в ворота\двери родной норки. Чем быстрее отправили продукт домой — тем больший приз получаем в конце уровня. От приза зависит и дальнейшее продвижение по 60 уровням кампании (20 отдельных площадок ждут нас в одиночном режиме) и открытие секретных локаций. Однако не все так просто, зачастую продукты питания спрятаны в недрах небольших лабиринтов, закрыты за механическими дверями-ловушками, окружены энергетическими полями, а то и просто обложены бомбами из перезревших помидоров.







Толкать продукты по скользящей поверхности, то и дело отталкиваясь от стен и декораций, не так то просто. Не сразу может броситься в глаза нужный рычаг и не всегда может появиться молниеносное решение застопорить шестеренку мышеловки, намагнитить мышиное устройство для перемещения (тот самый "стул"), взорвать препятствие перезревшим помидором или протолкнуть что-нибудь тяжелое через энергетический барьер, тем самым выталкивая очередной аппетитный кусочек сыра. И так — до полной ликвидации продовольственной проблемы в мышиной семье.

Трехмерная графика идет рука об руку с оформлением. Мультяшные декорации меню и опций заманивают игрока в увлекательный процесс игры, а трехмерный антураж прекрасно отрисован и великолепно смотрится в довольно приличных разрешениях. И пусть вас не пугают системные требования — с игрой отлично справляется компьютер минимальной конфигурации.

Музыкальные темы напомнят о старых добрых мультфильмах про кота Леопольда и двух жаждущих мести мышей. Что-то по мышиному задорное, и по-леопольдовски мягкое, умиротворяющее, льется из колонок, абсолютно не вызывая желания выключать звук.

В сетевой игре померяться умением "шуршать" мышкой можно ввосьмером в 9 различных режимах игры. У вас получится настоящая тренировка для кистей рук.

5 6 7 **8** 9 10

Веселый и верткий мышонок со своими серьезными проблемами и их забавным решением послужит прекрасным поводом для небольшого перерыва перед прохождением очередного шутера или стратегии.

Kreivuez
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

Я — Ниндзя

Название игры в оригинале: *I-Ninja*
Жанр: *TPA*
Разработчик: *Argonaut Games\Namco*
Дата релиза: *12\02\05*
Издатель: *"Новый диск" (оригинальная английская версия с документацией на русском языке)*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD*
Похожие игры: *The Robots, The Incredibles, TMNT 2: Battle Nexus*
Минимальные требования: *Pentium 4\ AMD Duron 800 MHz, 64 Mb памяти, 3D-ускоритель с 32 Mb памяти*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium 4/Athlon XP 1 GHz, 256 Mb памяти, 3D-ускоритель с 64 Mb памяти*

Ниндзя, таинственные и неуловимые разведчики, коварные убийцы и талантливые диверсанты, появляются теперь не только в кровавых фильмах и играх с PG-рейтингом, но и в детских аркадах.

На территорию клана ниндзя вторгается армия ранксов во главе со своим повелителем — безжалостным О-Дором. Все защитники полегли под превосходящими силами противника или были пленены — оно и понятно, ниндзя с детства обучен совершать диверсии и заказные убийства, иногда может провести разведку, но противостоять в строю обученным к подобным сражениям воинам ему достаточно сложно.

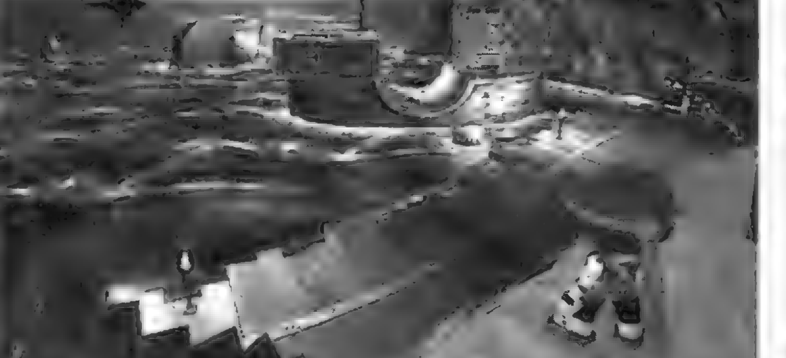


Совершенно случайно на тренировке в отдаленных горах задержался сенсей клана, обучавший премудростям ремесла "маски и сюрикена" еще только осваивающегося в роли ниндзя новичка.

Вот этот новичок под нашим чутким руководством вырастет в яростного и умелого мстителя, который не только освободит плененных старших товарищей, но и, несмотря на противостояние более 30 различных врагов и боссов уровней, полностью разрушит зловещие планы О-Дора.

Помогут мстителю в преодолении огромных уровней собственные навыки и умения (от бега по стенам и планирования при помощи меча-пропеллера до цепи-захвата и классических сюрикенов), а также добрые советы от сенсея и освобожденных стражей ниндзя. Впрочем, помощь последних прямо пропорциональна их алчности.

Играя маленьким, вертким и очень опасным для врагов малышом, игрок увидит неплохую трехмерную графику с хорошими текстурами, красивыми спецэффектами и уникальной реализацией возможностей ниндзя.



5 6 **7** 8 9 10

По-детски неугомонная, по-взрослому немного замороченная, с яркой графикой, заводной музыкой и агрессивной атмосферой, что нетипично для "детских" аркад.

Kreivuez

ДРУГИЕ МИРЫ

Мир Warhammer 40k. Соперники людей

Продолжение. Начало в "ВР" № 4`2005

ВВЕДЕНИЕ

Если бы Галактика мира Warhammer 40k была населена лишь людьми, она, вероятно, потеряла бы часть своей привлекательности. Из фантастической литературы, фильмов и мультфильмов, компьютерных и настольных игр нам всем известно — в будущем человечество обязательно встретится с инопланетянами. Добрые они будут или злые, гуманоиды или нет — тут уж каждый считает по-своему. Но одно неоспоримо — за десятки тысяч лет, которые пройдут с наших времен до моментов существования мира, который мы рассматриваем, количество встреченных людьми видов инопланетян станет исчисляться десятками.

Мы уже говорили о том, что мир XLI тысячелетия жесток. И это действительно так. Каждый случай встречи с инопланетной расой изучается на самом высшем уровне руководства Империи, после чего принимается решение о политике людей по отношению к этой расе. Если есть хоть малейший шанс на то, что раса эта угрожает существованию человечества или его отдельных миров, она будет уничтожена. Если раса эта потенциально разумна и может стать угрозой в будущем, она будет уничтожена. Если она непонятна и непредсказуема, она будет уничтожена — просто так, на всякий случай. За тысячелетия существования звездного государства Человека не одну расу постигла подобная незавидная участь. Руководство Терры и Империи можно понять — звездной стране и так приходится несладко, она увязла в постоянных войнах, а люди не имеют ни минуты передышки, опасаясь если не войны, то ереси, если не ереси, то природных катаклизмов (которые на поверку могут оказаться не такими уж и природными, а деяниями Хаоса). В таких условиях единственным выходом остается адекватный ответ на каждую потенциальную угрозу и молниеносный удар по каждому противнику, пусть даже этот противник пока находится на стадии осваивания членораздельной речи.

Но можем мы понять и тех, кто отважился сопротивляться Империи. Конечно, рас, способных на это, немного. Но зато каждая из них самобытна и достаточно сильна, чтобы выжить. За это их, конечно же, надо уважать — еще бы, противостояние могучей Империи, которая способна стирать в порошок огромные армии и флоты, — это само по себе уже подвиг. А ведь эти расы имеют собственную историю, убеждения, религию, социальную структуру, вооружение, которые самым внимательным образом изучаются людьми. Часть полученной информации мне и хочется вам сегодня представить.

Сегодня мы с вами попытаемся понять тех, чьи корни, без сомнения, лежат в творчестве Толкиена, — эльфов и орков далекого будущего. Эльфы здесь зовутся Эльдарами, ну а орки своего названия так и не поменяли.

ЭЛЬДАРЫ

Общая информация

Эльдары — древнейшая раса Галактики. Некогда они правили большей частью Галактики. Тогда это была высокоразвитая цивилизация, почти каждый представитель которой мог свободно обращаться с психической энергией (впрочем, этот дар остался у них и сейчас). Наука эльдаров дошла до того, что фактически сделала долгоживущую расу бессмертными. После смерти эльдара его душа направлялась в варп, где находилась до появления на свет младенца у какой-нибудь эльдарской женщины. Душа вселялась в него, и эльдар перерождался. Но потом случилось непоправимое.

Часто высокоразвитые цивилизации, которые обеспечили высокий уровень жизни своим представителям, начинают приходить в упадок. Начинает падать рождаемость, а представители расы лишь ищут удовольствий. Так произошло и у эльдаров, но поначалу на это никто не обратил внимание. Очередь душ в варпе все вырастала. И тут "грянул гром".

Скопление душ эльдаров в Хаосе привлекло внимание Хаоса. Демоны нанесли удар, приведший к концу власти эльдаров над Галактикой. Через дыры в ткани вселенной в один миг вышли тысячи демонов, начавших сеять смерть и разрушения на планетах. Миллиарды эльдарских душ в варпе были поглощены, живущие же на планетах потеряли сознание от ужаса, став сумасшедшими под влиянием демонов. Демоны в варпе пожрали все души эльдаров и начали сражаться друг с другом за их силу. В конце концов, всех победил Слаанеш, ставший еще одним Богом Хаоса. С тех пор Слаанеш без устали охотится за душами эльдаров, и быть поглощенным им — самый страшный кошмар любого.

Если бы не те так называемые **Ясновидящие** (прорицатели-правители), раса эльдаров была бы полностью уничтожена. Ясновидящие закрыли некоторые порталы в варп и спасли часть своих подданных. А потом приняли решение, жестокое, но важное и необходимое. Они поняли, что на планетах их раса больше не сможет выжить, и отдали приказ Костопевам (мастерам, создающим технологические предметы из призрачной кости) вырастить огромные **Миры-Корабли** — искусственные планеты, способные перемещаться в пространстве (в их ткань была вплавлена и часть городов с планет). На каждой изначальной планете расы был построен один Мир-Корабль, но на борт ковчегов будущего поднялась очень малая часть эльдаров. В итоге, они перестали быть хозяевами Галактики и стали скитальцами, хотя и весьма могущественными. Те же, кто остался на планетах, были пожраны демонами либо повредились в уме. События великой катастрофы и строительства Миров-Кораблей получили название **Падения** и **Исхода**.

Пути и Души Эльдаров

До Исхода эльдары были импульсивны и непоследовательны. Они часто бросали выбранную жизненную дорогу и брались за какое-нибудь другое дело. После перехода на Миры-Корабли жизнь эльдаров изменилась. Теперь каждый из них просто обязан был по достижении совершеннолетия выбрать **Путь** (призвание и профессию в одном лице) и пройти этот Путь, совершенствуясь до вершин мастерства. Только после этого ему позволено будет сменить Путь и стать кем-то другим. Впрочем, многие Эльдары не пользуются этой возможностью и до конца жизни идут только одной дорогой. Путей множество, и о некоторых из них вы сейчас узнаете.

Путь **Костопева** — это путь творца. Немалые силы и способности к творению нужны для того, чтобы растить технологичные предметы. Предметы, созданные технологией эльдаров, — это не просто вещи, это еще и память об их создателе, частичка его души. Неудивительно, что Костопевы уважаются другими Эльдарами. Ведь даже Миры-Корабли — их творение.

Путь **Звездоплавателя** — также почетен, но в то же время и опасен. Да, это великое счастье вести корабли средь звезд и наслаждаться красотой бескрайних просторов космоса. Великое счастье — и в то же время великая опасность. Бог Хаоса Слаанеш следит за каждым шагом эльдаров, и перемещения их кораблей через варп не остаются незамеченными. Он всегда готов отправить по их следу орды демонов или явиться за их душами. Звездоплавателей подстерегает опасность потерять свои души, но они все равно остаются на избранной дороге, зная, что без них их расу ждет участь жалкого прозябания в пределах нескольких планетарных систем.

Путь **Воина** стал жизненно необходим после Исхода. Когда эльдары владели Галактикой, многие из них и слыхом не слыхивали о войнах. Но в XLI тысячелетии война стала суровой необходимостью и повседневной реальностью. Путь воина делится на множество ветвей-Аспектов, и каждая ветвь служит Богу Войны эльдаров по-своему. От Кхаине эльдары познали путь войны, и у него они ищут силы и храбрости в бою. Но изженная душа эльдаров даже в мире вечного противостояния не терпит ненависти — в сражениях эльдары скрывают свои лица под специальными масками Бога Войны. Душа Эльдара всегда должна оставаться чистой и незамутненной, лишенной порчи и ненависти, и маски в этом помогают как нельзя лучше. По крайней мере, так считают эльдары.

Путь **Псайкера** даже более опасен, чем путь Звездоплавателя. Псайкеры эльдаров — самые сильные из представителей этой профессии в Галактике. Они помогали строить Миры-Корабли, могут создавать целые полки Призрачных Стражей, способны защитить отряд воинов от атак врага или расплавить танк противника. Наиболее могущественные из псайкеров впоследствии могут стать Ясновидящими, правителями цивилизации. Ясновидящие смотрят в будущее, понимают настоящее и извлекают мудрость из прошлого. Без них эльдары давно бы скатились в пучину варварства, но Ясновидящие не дали им этого сделать. Но опасности подстерегают и псайкеров — их души могут быть захвачены Хаосом, и тогда они станут воистину страшными противниками. Правда, пока большинство эльдарских псайкеров находит в себе силы сопротивляться демонам.

Огромное, в чем-то даже священное значение для эльдаров имеет их душа. Бог Хаоса Слаанеш непрестанно охотится на души умерших эльдаров, и тот, чья душа попадет к Слаанешу, обречен на вечные муки. Поэтому каждый из эльдаров, живущих на Мирах-Кораблях, всегда носит на себе **Камень Души**, способный принять в себя душу эльдара после его смерти и сохранить ее навечно. Камень — истинное и главное сокровище Эльдара, и тот, кто найдет его и не вернет сородичам, будет уничтожен Воинами. Иногда целые войны разгорались из-за одного единственного Камня, и теперь не-многие рискуют навлечь на себя гнев эльдаров из-за незначительной, казалось бы, безделушки.

Камни Душ хранятся в Сердце кораблей. Но иногда они используются в войне с соперниками эльдаров. Когда псайкеры в сотрудничестве с костопевами создают **Призрачных Стражей**, последних оживляют с помощью Камней Души умерших эльдаров. В чем-то это напоминает процесс создания Дредноутов Космического Десанта.

Исходящие

Не все эльдары сумели спастись на кораблях. Кто-то не захотел, кому-то не хватило места, кто-то просто не успел. Те, кто не попал на Миры-Корабли и сумел выжить в буйстве Хаоса, бежали на отдаленные планеты, еще не подпавшие под власть демонов, и получили наименование **Исходящих**. Исходящие попытались построить жизнь заново, выжить и возродить цивилизацию. Но технологии времен до Исхода были практически полностью утеряны, и сил Исходящих хватило только на удержание своих планет. Псайкеры уцелевших эльдаров не имели Камней Душ, но смогли создать душу своим планетам. И теперь Исходящие вынуждены оставаться в пределах своего мира, а иначе их душа будет захвачена Слаанешем. Да, эти миры защищены от влияния Хаоса, но и Хаос защищен от них, так что ситуация находится в равновесии.

Оружие эльдаров

Эльдары — гораздо более древняя раса, чем человечество. Некогда они достигли таких вершин развития технологии, которые человечество просто не может себе вообразить. Но после событий Падения и Исхода многое было утрачено. Теперь оружие эльдаров хотя и является высокотехнологичным, но не настолько превосходит человеческое, чтобы считать его неповторимым. С другой стороны, имеющегося у эльдаров вооружения достаточно для того, чтобы противостоять Империи, а то и побеждать ее. В этом и кроется один из секретов того, что конфликты людей и "эльфов" достаточно редки.

Эльдары владеют лазерным вооружением, которое стреляет дальше и точнее имперского. У них есть оружие, основанное на сюрикеновом принципе, способное выстреливать десятки тонких и острых дисков в секунду. Им известны деформирующие пушки, атакующие врагов на малом расстоянии самим варпом. Есть у эльдаров и вибропушки, способные генерировать звуковые волны сверхъестественной мощности. Гиперзвуковые волны вибропушек способны разрушать не только живые существа, но и самые мощные боевые машины. Не чуждо Эльдарам и ручное оружие. Их энергетические мечи используют разрывающие поля и мономолекулярные лезвия, нанося врагам страшные повреждения. К тому же эльдары в совершенстве овладели антигравитацией, создавая мощные боевые платформы. Как видите, даже простое перечисление наиболее известных типов вооружения эльдаров занимает много места, а ведь это отнюдь не все достижения их технологии.

Эльдары и Империя

Конфликты эльдаров и Империи редки (по сравнению с числом столкновений с другими расами). Связано это не только с превосходством эльдаров над людьми в технологической области. В конце концов, вовсе не обязательно заводить себе еще одного врага в той ситуации, в которой находится Империя сейчас. Вот после победы над Хаосом можно будет подумать и об эльдарах. Так что теперешнее состояние эльдарско-человеческих взаимоотношений можно характеризовать как вооруженный нейтралитет.

С другой стороны, столкновения и войны все-таки случались, и не один раз. Причины были разными — недопонимания, различия в психологии, расизм и прочее. К счастью, у руководителей обеих рас достает ума эти конфликты прекращать. Ведь главная опасность для всех — это Хаос, а все остальное не имеет большого значения. Неудивительно, что в отдельные моменты истории люди и эльдары даже объединялись для отражения совместной угрозы. Возможно, так будет и впредь — ведь мир Warhammer 40k активно развивается, и никто не знает, куда заведет его дальнейший путь.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ

Общая информация

Темные Эльдары — самый злобный и развращенный народ Галактики. По крайней мере, с точки зрения людей. Немногие могут сравниться с Темными эльдарами в злодеяниях, но, как это ни странно, корни Темных лежат там же, где и эльдаров обычных.

Мы уже говорили о тех, кто решил спастись от Хаоса с помощью Миров-Кораблей или удаленных планет. Но были и такие эльдары, более всех ответственные за Падение, которые избрали третий путь, полностью изменивший их сущность и далеко уводивший от дорог предков. Те, кто стал называться Темными эльдарами, поселились на пересечении дорог в Паутине, сети порталов, которая связывала эльдарские планеты в единое целое. Там они построили город Комморраг — гигантское пристанище Темных эльдаров. Эти создания также сохранили крупицы технологии древней цивилизации. И они не больше других желали попасть к Слаанешу. Поэтому Темные применили свой способ уйти от его влияния — использование душ своих противников. Пожирая их, Темный народ спасался от влияния Слаанеша. Убийство — вполне нормальное явление в Комморраге, ведь оно помогает продлить свою жизнь, пусть даже за счет существования кого-то другого.

Казалось бы, все закончится хорошо, и Темные эльдары просто перебьют друг друга в страхе за свою жизнь и существование душ. Но, к несчастью для остальных, у Темных было достаточно технологий, чтобы построить корабли и отправиться в путешествия по Галактике. Везде, где появлялись потомки великой расы, они сеяли смерть и разрушения, захватывали тысячи пленников и отвозили их в свою столицу. Их абсолютно не интересовало, являются пленники людьми или орками (от них страдали даже тираниды), главное, чтобы души врагов послужили великому делу продления жизни. Со временем Темные обнаружили, что чем больше мучений претерпевает живое существо перед смертью, тем больше энергии она передаст своему мучителю. Так из обычных пыток выросла целая наука, а для живых существ в галактике появилась опасность не менее страшная, чем Хаос, — опасность попасть в руки Темных эльдаров и стать жертвой их пыток.

Мировоззрение и социальная организация

Ни одно развитое общество не может обойтись совсем без социальной организации или хотя бы ее зачатков. Темные эльдары — не исключение. Но их внутренний строй отражает и их мировоззрение, в чем вы сейчас и убедитесь.

Наивысшими ценностями для каждого Темного является его жизнь и душа. Их надо беречь любой ценой, невзирая ни на что. Поэтому для таких эльдаров просто не существует законов и норм морали. В Комморраге нет верховного правителя, в нем нет законов и нет тех, кто призван следить за их исполнением. Город существует лишь благодаря тому, что Кабалы поддерживают в нем подобие порядка, мешая внутренней сущности Темных затопить город и уничтожить расу целиком.

Кабалы — сообщества воинов, объединившихся для противостояния другим аналогичным организациям, а также для совместных пиратских рейдов на планеты иных рас. Кабалы — и гильдии, и ордена, и даже мини-государства в одном лице. Они едины в противостоянии внешнему миру, но отнюдь не составляют целого и монолитного организма изнутри. В них постоянно идет борьба за власть, в которой может выжить лишь сильнейший. Ими руководят **Архонты**, верховные правители, обладающие всей полнотой власти над своими подчиненными, самые сильные и хитрые из воинов. Но на вершине он останется только до того момента, пока его не скинет кто-то более могущественный. За Архонтами стоят **Драконы** — сильные воины, постоянно сражающиеся между собой и интригующие против Архонта, надеясь когда-нибудь занять его место.

Впрочем, членов другого кабала Архонты, Драконы и прочие ненавидят гораздо больше, чем "своих". Но война в Комморраге редко переходит в открытую стадию, обычно остава-

ясь на полупартизанском уровне. Есть среди Темных и те, кто стоит вне кабалов, — это ведьмы, гомункулусы, инкубы и мандрагоры.

Ведьмы — это эльдары, чьим предназначением являются гладиаторские сражения. Если для воинов битва — смысл жизни, то ведьмы — прямое воплощение духа Темных эльдаров, их постоянного стремления к жестоким схваткам. Ведьмы постоянно выходят на арены, убивая друг друга и своих пленников. Они делятся на несколько **Культов**, некоторые из которых даже приближаются по влиянию к кабалам. Члены разных культов ненавидят друг друга и иногда развязывают в городе настоящие войны. А еще некоторые из ведьм, именуемые **Властителями Тварей**, способны вызывать **Тварей Варпа**, которых страшатся даже демоны.

Гомункулусы — самые могущественные существа в Комморраге. Кто или что они такое, неизвестно никому из ныне живущих (за исключением самих гомункулусов). Именно они стоят за спиной у Архонтов и провоцируют конфликты. Но они же и поддерживают подобие порядка. Как только гомункулусы посчитают, что в своей войне кланы-кабалы перешли некую границу, на улицу выйдут **Талосы**, могучие боевые машины, и самыми жестокими мерами успокоят разбушевавшееся население. Гомункулусы способны создавать невиданные боевые устройства и обладают знаниями, недоступными прочим Темным. Убить их практически невозможно, гомункулусы имеют устройства, способные помочь в критический момент ретироваться из боя, а между собой эти сверхсущества не сражаются, предпочитая устраивать "разборки" политического характера, играя судьбами живых существ и целых государств.

Сравниться в могуществе с гомункулусами могут лишь **Инкубы** — лучшие из лучших воинов Темных эльдаров. Инкубы — телохранители, за определенную плату предлагающие свои услуги Архонтам и Драконам. Для инкубов есть только один источник наслаждения — само сражение. И только в битве они чувствуют себя в своей тарелке.

Мандрагоры — это убийцы Темных эльдаров. То ли благодаря мутациям, то ли по какой иной причине, их тела приобрели способность маскироваться под окружающую обстановку. Мандрагоры способны скрыться в тенях в такой ситуации, когда никому другому не под силу. Именно они берутся за самые невыполнимые задания, убивая Архонтов или проникая на планеты иных рас для диверсий и покушений. Информации о мандрагорах имеется катастрофически мало. Никогда ни один мандрагор не попадал в руки имперцев, ни живым, ни мертвым.

Оружие и взаимоотношения с Империей

Темные эльдары не менее, а даже более остальных рас изобретательны в том, как наносить повреждения врагам в бою. Они обладают большим спектром вооружения как для ближнего, так и для дальнего боя.

Вибромечи Темных эльдаров используют легкие и прочные материалы, а также мономолекулярную режущую кромку. Подобные мечи способны пробивать даже керамитовые доспехи. Используют Темные и осколочное оружие (стреляющее осколками специальных кристаллов). Это оружие приносит при попадании противнику невыносимую боль. Тяжелое вооружение Темных эльдаров базируется на так называемой "темной материи" — веществе, состав которого людьми пока не разгадан. Темная материя способна уничтожить любую боевую машину или же заставить испариться целое отделение солдат. Среди специального вооружения стоит отметить шредер — сеть из мономолекулярной нити, опутывающей жертву и обездвиживающей ее. Это оружие очень помогает во время пиратских рейдов.

Темные эльдары постоянно совершают рейды на другие планеты, охотясь за пленниками. Естественно, что такое поведение не может быть одобрено властями планет и всей человеческой цивилизации в целом. Империя постоянно находится с Темными эльдарами в состоянии войны. К сожалению, победить их так просто не удается. Во-первых, Темные обладают достаточной мощью для того, чтобы сражаться с отдельными подразделениями и даже целыми Орденами Космического Десанта. Во-вторых, Империя в этой войне является обороняющейся стороной. Боевые столкновения вспыхивают лишь тогда, когда Темные эльдары нападают на имперские планеты. И, наконец, в-третьих, пока столица Темных, Комморраг, остается недосягаемым для имперских войск. Так что и в будущем Темные эльдары будут оставаться одной из важнейших угроз для Человека.

ОРКИ

Общая информация

Лучше всего философию **Орков** можно выразить в популярной среди них присказке, звучащей примерно так. "Орки никогда не терпят поражения. Если мы выигрываем — то мы победили. Если мы умираем, то мы просто умираем, и это не поражение. Если мы отступаем, то это тоже не поражение, ведь мы обязательно вернемся".

Да, война составляет основное занятие расы орков. Им не нужна изысканная пища — обыкновенный орк способен питаться едва ли не камнями. Размножаются они весьма специфическим способом (об этом — ниже). Думать и философствовать орки не любят. Вот и остается единственное развлечение в жизни — убиение себе подобных и неподобных.

Орки ростом выше людей, имеют мускулистые тела с сильными руками, толстые черепа с далеко выдающимися надбровными дугами. Кожа у них зеленая, а глаза — красные. Растительности на голове у орков нет, и в качестве бород и волос они могут использовать специально выведенных существ-сквигов. Кровь орков зеленая и несет в себе симбиотические элементы морских водорослей, позволяющие поврежденным частям тела регенерировать. Орку по силам восстановить потерянную конечность. Постоянно сражающиеся орки становятся все более мускулистыми и огромными. Соответственно, если вы видите перед собой орка-великана, знайте — он пережил не одну сотню сражений.

Орки размножаются не половым способом, а растут, как грибы. Когда орк умирает, в воздух выбрасывается облако спор. Споры эти попадают в почву и начинают расти под землей, образуя кокон. Из кокона и появляется взрослый орк. Все необходимые для него знания изначально заложены в его генетическом коде. Сразу же после рождения он умеет добывать пищу, передвигаться, разбирается в вооружении и даже может изготавливать простейшую технику.

Никто не знает, откуда взялись орки. Некоторые считают, что орки — это деградировавшие демоны Хаоса. Другие думают, что орки были созданы некогда могучей расой, сошедшей с исторической арены. Есть даже те, кто видит в снотлингах (младшей ветви орков) остатки их создателей. Сами же орки верят, что некогда они были более высокоразвитой расой, которую сотворили и которой управляли легендарные **Мозговитые парни**. Воины (нынешние орки) были второй кастой этой расы, а третьей — рабы-гретчины. По легендам, Мозговитые парни предвидели свое исчезновение и сумели заложить в генетический код орков все, что тем требовалось для жизни. Так что орки сумели выжить даже без своей интеллектуальной элиты.

"Философия" и мировоззрение орков

Орки постоянно воюют и разделены на множество звездных государств, возглавляемых **Лордами Войны**. Каждый Лорд живет мечтой о завоеваниях и постоянно ими занимается. Такие "мелкие" проблемы, как обеспечение тылов, разведка или подготовка атаки не волнуют орков ни в малейшей степени. Главное — это стремиться вперед и только вперед. Если враг победил, отступаем и нападаем снова. Как ни странно, но эта тактика работает. Численность орков довольно высока, и они хорошо подготовлены к войне, что приводило даже многие высокоразвитые расы к поражениям в войнах с орками.

Когда какой-нибудь Лорд успешно расширяет свои владения, орки начинают стекаться под его знамена. Так продолжается, пока этот Лорд не проиграет войну. Если же он побеждает другое военное государство орков, выжившие переходят под его командование, вливаясь в победоносную армию. Орков это нисколько не коробит, и предательства ждать от них просто глупо. Ведь победитель оказался более силен, чем их былой правитель, так зачем забивать голову ерундой, если лучше служить сильному?

Есть у орков такое понятие "Вааааргх!", известное всем прочим расам. **"Вааааргх!"** — это название редкой ситуации, когда орки оставляют внутренние "разборки" и нападают на соседнюю расу. Огромная армада орков появляется близ живых планет и атакует их одну за другой. Это продолжается до тех пор, пока зеленокожие не будут побеждены или же не завоюют всю Галактику. Нетрудно догадаться, что второй случай в истории мира Warhammer 40k пока ни разу не происходил.

Отдельно взятого представителя расы орков совершенно не волнует его личная судьба. Он твердо знает, что когда-нибудь падет в сражении, после чего воссоединится с могущественными богами войны орков в варпе. Зеленокожие не боятся демонов, они верят, что их боги станут на защиту своих подопечных. У орка редко есть определенная цель в жизни — он просто сражается, и в этом состоит его задача. Они редко бывают честолюбивы, просто пользуются сложившейся ситуацией и благодаря этому становятся вождями. Может быть, во всем этом и кроется мощь орков — при подобном бесстрашии и беззаботности им даже не надо высокого уровня интеллекта, чтобы побеждать своих соперников.

Социальная структура

Сейчас существует два основных подвида орков: собственно **орки** и **гретчины**. Предназначение орков — воевать, гретчинов — работать. Гретчины меньше, слабее, глупее и трусливее орков, но они все же составляют важное звено в их расе, без них оркам приходилось бы отвлекаться на черную работу, что способствовало бы уменьшению естественной агрессивности. На поле боя гретчины сражаются отрядами, но они настолько трусливы, что могут сбежать перед самой победой. Лучшее же использование гретчинов в бою — в качестве операторов боевых машин.

Снотлинги — самые маленькие представители расы орков. Их интеллект находится в зачаточном состоянии, но они способны выполнять простейшие задания (вроде выращивания грибов или ухода за сквигами). Следят за ними и гретчинами **Карликопасы**. Они обычно находятся рядом с отрядами "мелюзги", обеспечивая боевой дух и исполнение приказов.

Доки — это орки, занимающиеся всеми направлениями медицины, — они всегда готовы помочь раненому собрату. И хотя последний никогда не знает, что сотворит с ним док и каким орк станет после сеанса первой помощи, он может попробовать обратиться к доку за лечением (последствия — за свой счет). Дело в том, что орочьи врачи просто помешаны на хирургии. Они проводят пациенту анестезию (большим молотком), после чего начинают операцию. Доки меняют орка так, как им заблагорассудится. Они могут пришить ему новую руку вместо утерянной, поставить вместо нее ногу, привинтить механический протез или выдумать нечто совсем несусветное, воплощая свои "гениальные" идеи. Док способен даже взять у одного орка голову и пришить ее другому.

Механьяки (МехПарни) — подвид орков, отлично разбирающийся во всякой технике. Рядовой орк знаком лишь с примитивной техникой. А вот в генетическом коде механьяков заложены знания о более "продвинутых" вещах. МехПарни могут строить корабли, боевые машины, варп-двигатели и прочее. Но все, что делается механьяками, делается исключительно на уровне инстинкта. Такой орк никогда не сможет объяснить, как работает построенная им штуковина, но главное — она работает. Большинство технологических предметов орков — ручной работы, и каждый такой предмет несет на себе отпечаток своего создателя и мировоззрения орков. Даже те вещи, которые были "позаимствованы" у других рас, после ремонта механьяками приобретут орочий вид, будучи измененными по прихоти ремонтника. МехПарни помогают вождям перемещаться между планетами. Они строят корабль и отправляются в путешествие. Правда, управлять кораблями они еще не научились, и звездолеты орков прилетают куда попало, а не куда надо. Впрочем, орков это особенно не волнует — главное, это прилететь куда угодно, а уж с кем повоевать там обязательно найдется.

СверхЕстествоПарни способны аккумулировать психическую энергию других орков, но не умеют ее контролировать. Такой орк может стать как великолепным помощником в бою (атакуя врагов молниями и прочими проявлениями энергии), так и величайшим проклятием. Когда СверхЕстествоПарень теряет контроль над психическими процессами в своей голове, голова его взрывается, нанося огромные повреждения всем окружающим.

Наконец, **Безумные Парни** — еще один не до конца понятный вид орков. Безумные Парни сохранили древние знания орков в своих головах, но эти знания расположены там настолько хаотично, что от них редко бывает практическая польза. Но иногда среди них попадаются настоящие гении, одаривающие орков своими великими изобретениями. Другие орки относятся к ним с уважением, считая сумасшествие проявлением божественного вмешательства.

Орки делятся на племена, каждое — во главе со своим **Вождем**. Есть еще и такая структура, как кланы. В отличие от племени, структуры постоянно меняющейся (некий аналог государства), клан — постоянное явление. Орк может перейти из одного племени в другое, если его племя было разгромлено, но покинуть клан он не может ни при каких обстоятельствах. Племена постоянно воюют, и оркам из одного клана даже приходится сражаться друг с другом.

За вождями стоят **Военные лорды** — управители отдельных племен или начальники в военных экспедициях. Следом идут **Нобы** — знатные орки, это закаленные ветераны и командиры подразделений орков. Нобы агрессивны и всегда могут отобрать у обычного орка то, что ему понравилось. Нобы руководят собственной гвардией — мобами, элитными отрядами, лучше вооруженными и бронированными, чем прочие орки. Наконец, **Парни** — обычные орки, объединяющиеся в отряды и сражающиеся на поле боя. Отличительная особенность устройства орочьего сообщества — его предельная демократичность в плане продвижения по социальной лестнице. Любой орк может стать нобом, ноб — лордом войны, последний — вождем, а вождь — возглавить "Вааааргх!". Достаточно лишь хорошо сражаться и оказаться в нужном месте в нужное время.

Оружие орков

У орков существует очень много видов вооружения, что связано с работой механьяков, каждый из которых создает что-то свое. Но систематизировать вооружение зеленокожих все-таки можно, что мы и попытаемся сделать.

Любое оружие ближнего боя (топор, вибромеч и прочее) носит название **чоппа**. Орки любят ближний бой, так что этот вид оружия пользуется у них высокой популярностью. Знакомы оркам и крупнокалиберные пистолеты (**слагга**) — они мощнее, чем традиционные автоматические пистолеты, за счет увеличенного веса боеприпасов. Винтовки орков называются **шута**. Часто винтовки объединяются с дополнительным оружием (ракетницей и прочим).

Тяжелое оружие (**большие шута**) используется орками в основном для стрельбы на ходу. Из-за этого падает точность, что компенсируется высокой скорострельностью. Гранаты именуются **стиккбомбами** и бывают нескольких видов. Наиболее интересны — **СуперСтиккБомбы**, применяющиеся против тяжело бронированных целей. Такие гранаты уничтожают цель, но из-за недостатков конструкции часто несущий их орк погибает вместе с противником. Есть у орков и энергетическое оружие (**мега-бласта**), и тяжелая артиллерия, обслуживаемая гретчинами. Имеется и боевая машина — **"Дредноут орков"**, который пилотируется гретчином, специально приспособленным для этой задачи: гретчину просверливают дырки в голове, и через них подключают к управлению машины.

Из брони рядовые орки пользуются бронежилетами, орки из мобов и нобы — тяжелой броней. Ну а лидерам орков частенько делают мегаброню, с усиливающими двигателями (необходимыми из-за большой массы брони).

Отношения с Империей

С тех самых пор, как человечество столкнулось с орками (а это было много тысячелетий назад), оно ведет с ними непрерывную войну. Жизнь орков направлена в бесконечные сражения, и понятие добрососедских отношений им просто неизвестно. Регулярно боссы орков собирают свои отряды и направляются в путешествие к другим планетам. Их сила и неудержимый натиск помогают побеждать в бою, но при столкновении с Космическим десантом оркам часто приходится отступать, а иметь шлем десантника в качестве трофея почетно для любого зеленокожего.

К счастью для Империи, орки вряд ли когда-нибудь смогли бы объединиться на долгий срок. В противном случае вся Галактика уже давно лежала бы под их пятой. Правда, для этого потребовалось бы еще научить орков перемещаться от планеты к планете, попадая туда, куда нужно, а не туда, куда забросит случай.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как видим, в мире Warhammer 40k есть свои орки и эльфы. Они одновременно похожи и непохожи на свои фэнтезийные аналоги. Но сейчас уже немыслимо представить себе вселенную XLI тысячелетия без этих колоритных существ. В следующий раз мы с вами завершим обзор рас. Вас ждет еще немало удивительных открытий в этом великолепном мире.

Morgul Angmarsky

Продолжение следует

СОБЫТИЕ

КРИ 2005: три насыщенных дня

Начало на стр. 8-9

После докладов еще раз обошел изрядно опустевшую "Ярмарку проектов", оглядел выставочную часть и подтянулся к входу в главный концертный зал. Там, с небольшим опозданием, началась церемония раздачи слонов. Товарищи Стиллавин и Бачинский с "Радио Максимум" состязались в остроумии между собой и выходящими на сцену, где в немного несерьезной обстановке вручались очень даже серьезные награды:

Сталинград (1С/DTF Games) — лучший дебют КРИ 2005

Претенденты: Магия: Крови, Мор. Утопия

Мне думается, что это своеобразный реверанс в сторону организаторов, потому что дебютом уже вышедшую и успешно продающуюся игру как-то язык не поворачивается назвать... Злые языки и вовсе утверждают, что вся церемония КРИ Awards — тщательно спланированный перфоманс по самопиару наиболее крупных участников-устроителей. Впрочем, я в это не верю. Что не мешает, однако, не разделять мнение уважаемого жюри по данной номинации.

Храбрые гномы: Крадущиеся тени / Brave Dwarves: Creepy Shadows (Game-Over Games) — лучшая игра без издателя КРИ 2005

Претенденты: Золотая Бутса, Не-Быть

Совершенно заслуженный приз для яркого и красивого проекта. Будем надеяться, что издатель для "Гномов" уже нашелся и скоро мы увидим интересную и качественную игру на прилавках.

Мор. Утопия (Бука/Ice-Pick Lodge) — самый нестандартный проект КРИ 2005

Претенденты: Скажені Пацюкі, You Are Empty

Тоже закономерный приз. Начиная от оформления стенда и заканчивая самой концепцией любопытной жанровой смеси, "Мор" был выше соперников на голову. Впрочем, забавный аркадный джем из разных проектов, развлекалка "Скажені пацюки" ("Безбашенные крысы") тоже заслуживает внимания — http://www.absolutist.ru/games/rats_spears/. Чего нестандартного в обычном (пусть и стильном) You Are Empty — так и не понял.

Brothers in Arms: Road to Hill 30 (Бука/Ubisoft/Gearbox) — лучшая зарубежная игра КРИ 2005

Претенденты: Playboy: The Mansion, Prince of Persia: Warrior Within



Счастливые обладатели "слонов"

Неудивительно, что BiA взял и на КРИ приз — игра действительно стоящая. По крайней мере, по сравнению с остальными претендентами.

Сфера Mobile (Никита) — лучшая игра для портативных платформ КРИ 2005

Претенденты: Death Drive, Fight Hard 2

Крайне интересный проект с любопытным управлением и поразительной (для КПК) масштабностью. Впрочем, остальные претенденты тоже по-своему хороши.

American Chopper (Activision/Creat Studios) — лучшая игра для игровых консолей КРИ 2005

Претенденты: Swashbucklers: Legacy of Drake

Наглядно демонстрирует многообразие российского рынка консольных разработок. Трудно судить о превосходстве того или иного проекта — мне кажется, они примерно равнозначны. Но раз уж профессионалы выбрали АС — это неспроста.

Новый Диск — приз прессы КРИ 2005

Интересно, скольких Великих светил прессы созвали на консилиум? Полагаю, их число ограничивалось тусовкой главредов крупнотиражных изданий. И это из 290 с лишним представителей прессы! Даже AG.ru не участвовали в голосовании. Так что приз правильнее было бы назвать "призом избранной игропрессы". Но мысль поощрить НД за качественный закрытый стенд, грамотную работу с прессой и вообще очень достойное для новичка КРИ выступление — полностью поддерживаю. Молодцы, "НД"!!!

Космические Рейнджеры 2: Доминаторы (1С/Elemental Games) — приз индустрии КРИ 2005.

Полагаю, тут опять голосовала не вся индустрия, но то, что в КР-2 играли все или почти все, — истинная правда. Поэтому заслуженная награда в аквариум одного Владивостокского офиса — поздравляем!

Корсары III (1С/Акелла) — лучшее звуковое оформление КРИ 2005 (и спецприз от Creative Labs)

Претенденты: Одиссея капитана Блада, Сталинград

"Расслушать" игру в условиях фоновых КРИков и шумов просто-напросто нереально. Надеюсь, члены жюри использовали хорошие наушники.

Морской охотник/PT-Boats (1С/Акелла) — лучшая технология КРИ 2005, лучшая графика КРИ 2005

Претенденты: В Тылу Врага 2, You Are Empty

В особенностях движкостроения я разбираюсь не слишком хорошо, но физика взаимодействия с жидкими средами прописана в "Морском охотнике" очень здорово, согласен. Так что награда, похоже, заслужена.

Что касается игровой графики, то по этой части меня "Охотник" не сильно впечатлил. Впрочем, из этих трех проектов вообще трудновато выбрать лучший и наиболее зрелищный в абсолютных категориях. Но, думаю, разработчики получили статуэтку и X850 512 MB не просто так — возможно, у меня просто неправильный графический вкус.

В тылу врага 2 (1С/Best Way) — лучший игровой дизайн КРИ 2005

Претенденты: Корсары 3, Космические рейнджеры 2

По крутившемуся на стенде ролику трудновато было оценить достижения игродизайна, но, уверен, награда заслуженная.

Parkan II (1С/Никита) — лучшая PC-игра КРИ 2005

Претенденты: Адреналин-шоу, Альфа: Антитеррор

Адреналин-шоу — показалась очень грамотной и веселой аркадной гонкой. Про Альфу: Антитеррор и так все знают, да и про Parkan II, без сомнения, слышали. Теперь он — лучшая игра КРИ 2005.

Акелла — лучшая компания-локализатор КРИ 2005

Претенденты: Бука, Никита

Акелла в этот раз не промахнулся — и стал лучшим локализатором. Впрочем, если ориентироваться не на мнение уважаемого высокопоставленного жюри, а на обзоры локализаций наших авторов, то Акелле по этой части есть еще куда расти. Хотя, на мой личный взгляд, из двух соперников более-менее серьезную конкуренцию Акелле могла составить лишь Бука. Но не сложилось.

1С — лучший издатель КРИ 2005

Претенденты: Бука, Акелла

Я начал хлопать еще до оглашения официального результата, в котором, пожалуй, никто и не сомневался: "люди в желтых майках", сотрудники "издателя всея Руси", разделили заслуженную награду.

Nival — лучший разработчик КРИ 2005

Претенденты: Акелла, Creat Studios

Наиболее амбициозный и действительно блистательный разработчик получил заслуженную статуэтку и очередную "регалию". Да и зарубежные капиталисты абы кого покупать явно не станут, что еще раз подтверждает правильность сделанного жюри выбора. Хотя и Акелла, и Creat Studios работали в прошлом году на очень высоком уровне.

Герои Меча и Магии 5 (Ubisoft/Nival Interactive) — лучшая игра КРИ 2005

Претенденты: В тылу врага 2, Корсары 3

Лучший разработчик делает лучшую игру — все просто и понятно. Я думал, что "Герои" получат, по меньшей мере, половину номинаций, а они взяли лишь одну. Зато — главную. Что тут говорить? Все закономерно. Ждем релиза!

А потом было скомканное закрытие церемонии, и народ поспешил к гардеробу. На некоторых стендах уже кипела работа по демонтажу, обсуждали последние новости небольшими стайками разработчики, счастливые обладатели наград выделялись из толпы особенным выражением лица (и призом в руках). Да, КРИ закончилась. Это было здорово, но как ночь сменяет день, праздник должен смениться трудовыми буднями. Хотя бы для того, чтобы через год окунуться в атмосферу единомышленников и коллег-профессионалов было еще приятнее.

Спасибо DTF, спасибо спонсорам, спасибо участникам. Было действительно здорово! До встречи на КРИ 2006.

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)
Минск-Москва-Минск

ПРОЕКТЫ

Адреналин-Шоу от Gaijin Entertainment — очень качественные аркадные гонки. Напоминают Wipeout и MegaRace одновременно. Графический движок — крайне симпатичный; драйв наличествует, ну и комментарии безбашенных конферансов КРИ Awards (по совместительству — диджеев радио "Максимум") Бачинского и Стиллавина наверняка будут способствовать созданию настроения. Десять героинь-гонщиц, восемь гоночных концепт-каров и более 10 уникальных трасс. В довесок ко всему — саундтрек рокеров из "Черного обелиска". Заряд адреналина ожидается в 3-4 квартале сего года.

Jagged Alliance 3D хоть и выглядит непривычно, но, судя по рассказам разработчиков, более чем играбельна. Да и старые добрые лица Вани с Тенью на экране из фаната серии чуть не слезу выдавливают... Геймплея толком не видел, но хочется верить, что МиСТ-лэндовцы не подведут.

Parkan II — как и прежде, летаем, бродим по базам и планетам (!). Графика не сильно впечатляет, но увеличенный мир и проработанный сюжет должны понравиться любителям неординарных и качественных проектов. Недаром "Лучшей PC игрой КРИ 2005" стала, ведь верно?

Ночной Дозор — понравился. Подробности — в описании второго дня КРИ, см. выше.

Fight Hard 3D II на PDA с Intel PXA270 демонстрировали ребята из G5 Sofware: он почему-то упорно наводил на мысли о Battle Arena Tonshinden и War Gods (ранние 3D-файтнинги для PC); пока готова лишь тестовая арена с двумя персонажами примерно по 2000 полигонов каждый, но в дальнейшем разработчик планирует ввести десятки новых бойцов и арен, добавить "квестовый режим", мультиплеер по IrDA/BlueTooth, своеобразный мини-баттлнет... Немного смущает лишь ручная анимация бойцов — все-таки, mo-cap еще слишком дорог для небольших команд.

Пираты XXI века — очень приятная вещица. Затягивают перестрелки под палящим тропическим солнцем, знаете ли. Отлично сделанная вода, красивые пейзажи, приятные и "гладкие" модели персонажей... Глобальный редизайн пошел проекту явно на пользу: в Пиратов прямо-таки хочется играть! Но пока — кипит работа. Обещают хороший набор миссий для каждой из трех сторон (триады, пираты, спецназ), битвы на детально проработанных кораблях (я видел один — глыба!), отличную физику (каждый из листьев на пальме двигается самостоятельно) и отличную графику (уже сейчас смотрится — очень даже, особенно лица персонажей). Судя по тому, что я видел — обещания недалеки от истины. Надеюсь, что насладиться (именно насладиться!) игрой сможем уже в конце года.

Lada Racing Club не сильно впечатлил. Средний движок, средние гонки... Да и стриптиз дамочек на стенде тоже очень средний;). Шумиха в прессе вокруг проекта, на мой взгляд, дутая. Но до релиза, пожалуй, не буду спешить с выводами.

Вивисектор — что-то в этом бесшабашном шутере определенно есть. Какое-то чувство свободы, пространства... Ну и мясцо добротно прорисовано. Физика неплохая, набор оружия (из трех стволов, что видел) тоже неплох.



Не повезло парню — небось, подхватил страшную заразу (у стенда "Мор. Утопия")

Мини-беседы

Спокойно и обстоятельно поговорить на стендах с разработчиками и издателями возможности практически не представлялось; тем не менее, два человека не скрылись от моего диктофона. Остальные беседы носили преимущественно конфиденциальный характер и навряд ли представляют интерес для многоуважаемой аудитории.

"ВР": Как давно работаете над проектом "Серп и Молот", и когда вообще вы сформировались? Это ваш первый проект, верно?

Novik Games, Дмитрий Громов: Да, первый. Наша команда собралась где-то в мае прошлого года, и все было на добровольных началах, чистый энтузиазм. Работали несколько месяцев, и к концу лета вышел мод "Серп & Молот". Фанатам очень понравилась, сам Нивал одобрил это все и предложил работать под их началом. Они нам очень помогли, предоставили нам все исходники, чтобы мы делали с игрой все, что было в наших силах.

"ВР": Чем вдохновлен проект? Вам близка тема Второй Мировой?

NG: Да, мы продолжаем линию тех же "Часовых", "Молота Тора"; главный герой пытается раскрыть все эти интриги, разобраться в хитросплетениях сюжета.

"ВР": По концепции это будет не Silent Storm?

NG: По боям это будет Silent Storm; при создании RPG-элементов мы ориентировались на Fallout, как его поклонники. До Fallout-а конечно нам далеко, но что могли мы сделали.

"ВР": А нелинейность, возможность проходить миссии несколькими путями?

NG: Да, это есть. То есть, вы можете придти на карту и в зависимости от тех действий, которые вы совершали до этого, на ней буду происходить совершенно разные события. В то же время вы можете с карты выйти, ничего не делать, просто погулять по миру, а когда вернетесь, на карте совершенно другое может быть что-то... Она нелинейна; если пытаться пройти игру, просто убивая всех, то вы ее не закончите "правильно". Кому-то, может быть, Третья Мировая покажется правильным финалом, каждый сам для себя выбирает... Совет такой: играйте в игру, и делайте то, что бы вы делали на месте главного героя.

"ВР": На сколько часов геймплея ориентируетесь? Сколько займет прохождение у среднего игрока?

NG: Трудно сказать, ведь игру можно пройти минимум два раза, и каждый раз она будет совершенно иной. Концовок, кстати, даже больше, чем две.

"ВР": Как сильно был модифицирован движок Silent Storm?

NG: Движок почти не изменялся, разве что добавились некоторые фичи. В частности, приделали учет локального освещения.

"ВР": Когда релиз?

NG: В мае, уже скоро!

"ВР": А расскажите о своей команде. Сколько вас?

NG: Шесть человек. Александр Новик — основной человек, программист. Можно сказать, это его игра.

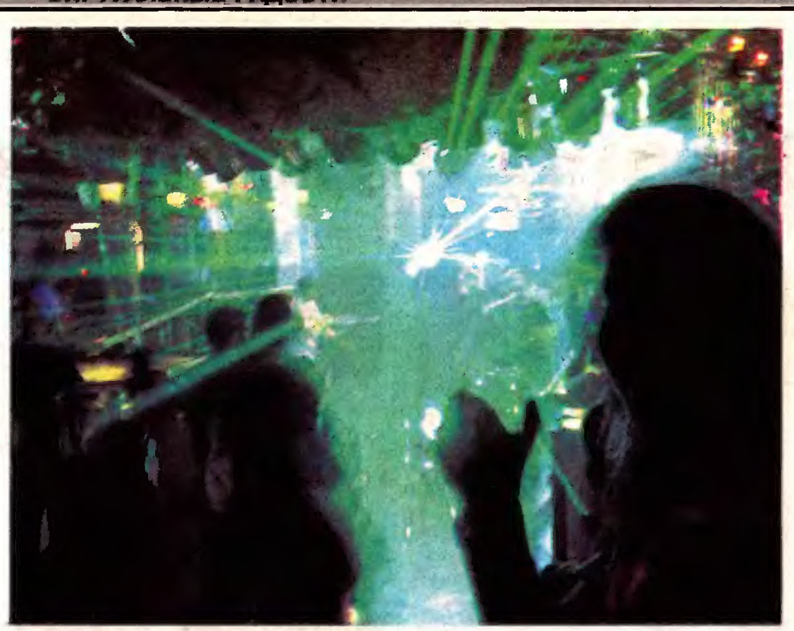
"ВР": Какие планы на будущее?

NG: Есть, но я пока не буду раскрывать карты. Пока будем сотрудничать с Нивалом.

***

"ВР": Как вам КРИ? Вы ведь уже не первый год участвуете, верно?

GSC Game World, Евгений Кучин, PR-менеджер компании GSC Game World: Да, мы уже на КРИ в третий раз. В прошлом году наш S.T.A.L.K.E.R. собрал призов во многих номинациях, в этом году тоже на что-то надеемся.



На вечеринке Nival-а

"ВР": Надежды на "Казаков 2", в основном?

GSC-GW: Казаки, да, и может быть, что-то снова перепадет Сталкеру — мы привезли мультиплеерную версию, игроки, как мне кажется, оценили ее (к нескольким машинам на стенде GSC, где каждый день происходили жесткие мультиплеерные "зарубы", было не протолкнуться — прим. Nickky).

"ВР": И как отзывы?

GSC-GW: Люди, чаще всего, поражены графикой, им она очень нравится, кроме того — геймплей, мультиплеер, над которым работают профессиональные прогеймеры, много лет потратившие на игры типа Quake/Counter-Strike, поэтому баланс и интерес обеспечен.

"ВР": Когда же он, наконец, появится?

GSC-GW: Сейчас игра находится на стадии доработки, сейчас дорабатывается синглплеер, буквально скоро будет готов; мультиплеер, как видите, уже практически готов. После этого последует стадия тестирования и масс-теста. Сказать точно, сколько на это времени понадобится — сами понимаете, невозможно. Через пару месяцев мы скорей всего выдадим официальный пресс-релиз, где будет сказано о выходе игры, но пока ничего определенного сказать не можем.

"ВР": А чем была вызвана задержка? Это был неудачный feature-cut (отказ от реализации части игровых возможностей, чтобы проект мог выйти в срок — прим. Nickky), или вы попросили время на реализацию всего запланированного, или что-то еще?..

GSC-GW: Да, выпускать игру, в которой не содержалось бы всех тех вещей, о которых мы говорили в начале разработки или в середине, было бы просто глупо, а тем более выпускать игру с глюками — это было бы издевательством над геймерами. Поэтому мы решили взять дополнительное время, но выпустить игру великолепно отточенной.

"ВР": Что ж, могу только пожелать вам удачи в этом деле! Скажите, после "Казаков 2", на что будут брошены основные силы?

GSC-GW: У нас сейчас есть новый проект в разработке — "Герои уничтоженных империй" ("Heroes of the Annihilated Empires"), это, грубо говоря, будут "Казаки с магией". Это должно очень заинтересовать любителей Казаков, а также фанов фэнтэзи и тому подобного.

"ВР": А каковы планы вашего издательского направления?

GSC-GW: Мы сейчас развиваемся как издатель, "Казаков 2" издаем на территории СНГ собственными силами, наша издательская компания называется GSC World Publishing и будем в дальнейшем развиваться, чтобы быть конкурентоспособными на этой ниве.

"ВР": На КРИ, и не только, многие крупные издатели (и не только они), говорят о важности продюсирования, то есть, чего-то среднего между изданием и разработкой. Как вы к этому относитесь? Планирует ли Game World Publishing заниматься продюсированием проектов?

GSC-GW: От идеи разработки, в первую очередь, мы отходить не собираемся, мы полностью оставляем за собой возможность и право разрабатывать в дальнейшем игры. В зависимости от успеха Сталкера, Казаков, мы будем продолжать работать над сиквелами проектов, кроме того, что касается непосредственно GSC World Publishing, то пока это планируется лишь как издательский дом, не более.



"Серп и Молот"

Забавные разности

- На входе, во второй день, раздавали шарики с логотипом "SD Computer". Мой шарик, предательски выскользнув из рук, улетел под потолок концертного зала. Такое вот разочарование...
- Актеру Виктору Сухорукову, который приезжал на демонстрацию Антикиллера, говорят, очень понравилась его виртуальная "игра". Правда, раньше, по его словам, Сухоруков не считал игры серьезным делом — возможно, от того и радость, что разубедился.
- На КРИ не было замечено представителей Руссобит-М и Softclub.
- Два дня Крэнк ходил в стильном черном. Но на свой доклад, к третьему дню, переоделся. Стал "весь в белом". Почти. После доклада народ из зала выходил медленно. Переваривал, стало быть.
- Дмитрий Гусаров из Elemental Games рассказывал, что на церемонию награждения и идти-то не хотел — думал, ничего КР-2 не получат. Ан нет — получили! Причем зашли Elemental-овцы в концертный зал чуть ли не случайно, буквально за пять минут до оглашения результата в победной номинации. Но теперь награда "От индустрии" хранится в офисном аквариуме. А в самом офисе Elemental Games-овцы делают новую игру. Но не КР-3. Пока не КР-3.
- Игроиндустрия, как верно предполагают многие, — молодая отрасль. Средний возраст разработчиков, "на глаз" — 25 лет.
- В прошлом году вечеринку для участников КРИ организовывал 1С в небольшом клубе. В этом году — Nival в развлекательном комплексе. Такими темпами в следующем году кому-то придется снимать СК "Олимпийский". Чтобы перед коллегами лицом в грязь не ударить.
- На докладе у Сергея Орловского, главы Nival-а, спросили: "За сколько можно купить Nival?". Сергей отшутился в ответ и точных цифр не назвал. Хотя знал их, конечно же;).
- На КРИ'2003 приехало около 40 компаний, число участников — более тысячи. КРИ'04 — 1300 человек и 120 компаний. КРИ'2005 посетило более двух тысяч человек, среди которых — представители около 174 компаний!
- Стоимость входного билета во второй день подскочила с ~80 до 100 долл., а в третий день билеты посетителям не продавались вовсе. Впрочем, в концертный зал для награждения все равно было не пробиться минут пять — народ валил внутрь непрерывным потоком.



Сразу видно, опытные гонщицы...

«КРИторика»

Вопрос из зала: ...по поводу набора, принятия на работу гейм-дизайнеров. Все-таки, что нужно для этого, кто становится гейм-дизайнером в вашей компании? [...] Когда вы понимаете, что человек подходит на эту должность?

Андрей "KranK" Кузьмин (KranX Productions): У дизайнера должно быть развито левое полушарие лучше, чем правое (правое — у художников). Надо делать трепанацию... И передние доли еще должны обязательно быть развиты.

(на форуме по гейм-дизайну)

Олег Ставицкий (KranX Productions, ex-"Игромания"): Я писал рецензию на квест, который делала украинская компания [...], и не знал, что его делают у нас. Я написал, что, "с таким бюджетом надо бы послать разработчикам палку колбасы — наверное, они недоедают" и что-то такое. Знаете, почему я так написал? Я не знал, что эту игру делают наши люди, и что они вообще прочитают эту рецензию! [смех в зале] Я не знал, что игру создали украинцы, которые прочитают рецензию и напишут мне потом письмо (а они это сделали), а там...

Голос из зала: "Где колбаса?!".

(на докладе об игровой прессе)

Сергей Орловский (глава Nival Interactive): Вот какую историю вам расскажу... Когда вышла первая часть этой игры, у нас в нее играло пол-офиса. Когда вышла вторая часть, то у нас уже играло две трети. Поэтому я бы назвал награду не "приз от индустрии", а "приз против индустрии". Однако если подумать как следует, эту игру можно назвать народной любовью — "Космические Рейнджеры 2"!

(поздравления, небольшая речь)

Геннадий Бачинский (ведущий церемонии, радио "Максимум"): Давайте уже новую игрушку делайте!

Дмитрий Гусаров (глава Elemental Games): Мы уже делаем, не волнуйтесь! Через два года мы возьмем тут много призов!

Геннадий Бачинский: Короче, мы вам даем задание: чтобы на следующий год Nival Interactive вообще не работал!

(на церемонии вручения КРИ Awards)

Евгений Григорович (гейм-дизайнер, GSC Game World): ...и грубо говоря, я многих людей, которые делают S.T.A.L.K.E.R., не вижу по полгода. Ну, просто не встречаю в офисе... [зал секунду "переваривает" сказанное, потом взрывается хохотом — ...так вот почему S.T.A.L.K.E.R. так задерживается]

(на форуме по гейм-дизайну)

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

Игры для Palm

Bowling Deluxe

Разработчик: *Deluxeware*
Сайт: *http://www.deluxeware.com/*
Условие распространения: *Shareware*
Размер в памяти КПК: *~700 Kb*

Почувствуйте драйв подкрутки шара, разлетающихся кеглей в Bowling Deluxe. Игра выполнена в 3D графике, физика на высоком уровне. Доступно три режима управления игрой: Stroke — полетом шара управляете с помощью стилуса; Simulator — перед броском необходимо выставить силу броска, номер (вес) шара, направление подкрутки и точку старта; Arcade — параметры броска скачут и нужно "поймать момент". Играть можно одному, по очереди с другом или с компьютером.



Оценка: 9. Реалистичная игрушка с отличной графикой и звуком, однако, возможно владельцам слабеньких машинок не удастся насладиться игровым процессом.

Pinballz

Разработчик: *TheWay, Ltd.*
Сайт: *http://www.jasongoldman.com/*
Условие распространения: *Shareware*
Размер в памяти КПК: *~750 Kb*

Теперь в классическую игру Пинбол можно сразиться и на Palm. Красочная игра сопровождается хорошим



звуком и качественными эффектами. Справа внизу отображается количество набранных очков и оставшихся попыток. Управление производится посредством кнопок быстрого запуска приложений. В рекордах отображается имя и набранные очки. Можно выставить скорость игры и отдельно скорость шарика. Имеется инструкция по управлению.

Оценка: 8. Старая добрая игра в новом исполнении. Удручает лишь наличие только одного стола.

Crazy Athletics II

Разработчик: *CrazySoft*
Сайт: *http://www.mypalm.ru/soft/data/6961/Athletics21_Demo.zip*
Условие распространения: *Demo, shareware*
Размер в памяти КПК: *~1 Mb*

Crazy Athletics — соревнования по легкой атлетике. В составе Crazy Athletics: метание молота, прыжки в длину, метание копья, бег с препятствиями на 110 м, спринт на 100 м. Предоставлена возможность принять участие во множестве соревнований, зарабатывать деньги и экипировать вашего спортсмена, подготавливая его к Олимпиаде.

Имеется два режима игры: режим аркады и чемпионата. Для тренировок лучше второй вариант. Для каждой дисциплины есть диалог, через который вам покажут, как выполняется то или иное упражнение. Игра



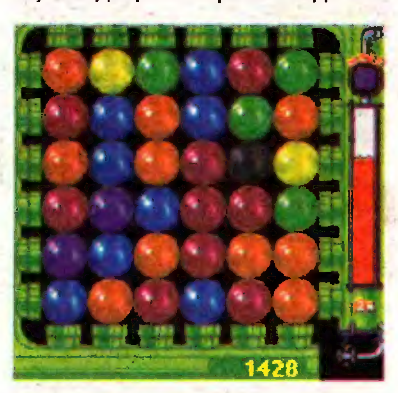
интуитивно понятная и очень затягивает. Сверху изображены рекорды и настоящие показатели, снизу — управление и показатель скорости.

Оценка: 8. Хорошая игра в своем жанре с достойным звуковым сопровождением.

PaintBall

Разработчик: *CrazySoft*
Сайт: *http://www.hpc.ru/soft/data/5685/PaintBall13_Demo.zip*
Условие распространения: *Shareware*
Размер в памяти КПК: *~500 Kb*

Цель игры заключается в том, чтобы перекрасить стоящие в ряд по горизонтали или вертикали шарики в один цвет, чтобы их засосало в трубу и они пропали с поля для появления новых шаров. Чем больше шаров исчезнет, тем больше краски в пробирке, находящейся справа. Когда она



наполнится, вы переходите на другой уровень, когда опустеет — игра заканчивается. Начав игру, на поле боя появятся 36 шариков, а выше пробирки указатель, который показывает, в какой следующий цвет будет перекрашен шарик. А по периметру поля находятся засасывающие трубы. Есть три типа игры: easy, hard и chroma. Если с первыми двумя все ясно, то в третьем режиме шарик будет перекрашиваться цветом поверх, то есть если поверх желтого покрасить красным, то получится оранжевый. Можно выбрать скорость игры (нормально, быстро, очень быстро).

Оценка: 7. Приятные звуки и красиво отрисованные объекты, однако разработчики снова продемонстрировали нам игру из разряда "собери три объекта, и они пропадут", чем нас уже не удивить.

Air Hockey 3D

Разработчик: *Paul Ellams,*
Сайт: *www.ellams.f9.co.uk*
Условие распространения: *Shareware*
Размер в памяти КПК: *~200 Kb*

Релиз знаменитой игры AirHockey. Смысл ее состоит в том, чтобы забить шайбу в отверстие, находящееся со стороны противника. Управлять можно кнопками и пером. Четыре режима игры: вы против компьютера, вдвоем, тренировка (подобие арканоида, где вам придется



сбивать шайбой блоки) и игра с другом через ИК-порт. В игре против Palm'а выигрывая, вы переходите на следующий уровень, где противостоять наладоннику будет уже тяжелее. Выставляется скорость игры и движения шайбы.

Оценка: 7. Много вариантов игры, с которыми точно не соскучитесь, но звук в игре совсем никудышный.

Table Tennis 3D

Разработчик: *Xavier Martin*
Сайт: *http://www.viex.org/*
Условие распространения: *Shareware*
Размер в памяти КПК: *~300 Kb*

Table Tennis — это симулятор настольного тенниса, сделанный в 3D. Управление производится стилусом, когда вы нажимаете на экран, ракетка появляется; зажав ее, можно перемещать постоянно.



Существует три режима игры: игра с другом через ИК-порт, чемпионат и игра с побежденными соперниками, то есть что-то вроде тренировки. С официального сайта разработчика Table Tennis 3D (http://viex.org) можно скачать патчи для создания собственных игроков и уже готовые модели — к примеру, Симпсонов или героев фильмов X-Men и Matrix: Reloaded.

Оценка: 8. Весьма увлекательно, однако физика не идеальна.

HvosT, hvostik@list.ru

Игры для мобильных телефонов

Townsmen 2: gold

Разработчик: *Handy-games*
Платформа: *J2ME*
Жанр: *экономическая стратегия*
Интерфейс: *английский (есть и русская версия)*
Размер: *130 — 150 Kb.*
Тестировалась на мобильных телефонах: *Siemens CX65/M65/S65, SonyEricsson K500i/K700i*

Кто не мечтал быть королем, пусть и виртуальным? Обладатели персональных компьютеров уже не раз становились правителем какого-нибудь государства или города. А легко ли пройти путь от одной хижины до масштабного королевства? А на мобильном телефоне? Это можно узнать, поиграв в игру Townsmen 2: gold — проверить свои стратегические способности в стиле SimCity на мобильном телефоне. Глядя на скриншоты, трудно понять что игра для сотового. Графика настолько великолепна, что можно сравнивать с игровыми консолями 90-х годов.

В Townsmen 2 нам предстоит управлять небольшой деревней. Вначале это всего один замок. Играть можно двумя способами: случайная игра или миссии. В миссиях необходимо выполнять различные требования для прохождения. Каждая миссия остается разблокированной и ее можно переиграть в любое время. В случайной игре нам предстоит выбрать самому приемлемые для себя условия: размер карты, коли-



чество леса, гор, водоемов и ресурсов.

Карты условно разбита по клеткам, каждая из которых может быть выбрана курсором (селектором). Можно выбрать один из двух способов управления, изменяя опции управления в меню настройки параметров. При выделении здания показывается краткая информация: производительность выбранного здания и текущее количество товара на складе. Выберите ландшафт, и окно краткой информации покажет количество ресурсов, оставшихся в этой клетке. В углу экрана в процессе игры появляется специальный символ, указывающий на важность сообщения, которое необходимо прочитать. Управление курсом осуществляется цифровыми клавишами телефона и тремя клавишами быстрого доступа к ресурсам на складе и главным зданиям (замок/рынок).



Зданий в игре несколько. Замок — основное здание. В зависимости от уровня рынка меняются цены и тип товаров для торговли на рынках королевства. Церковь обеспечивает благосостояние жителей, для этого необходимо пожертвовать золотом. В бараках тренируются рыцари, которые будут защищать город от воров, тушить пожары и совершать набеги в соседние королевства.

Дом дровосека — жилище для работников и склад для бревен, а пилорама распилит эти бревна на доски. На каменоломне производим кирпич из добытого камня. Из гор добываем руду и изготавливаем железо. Кузница производит инструменты, необходимые для постройки зданий более высокого уровня, а также для их содержания. Дом оружейника производит оружие, а для добычи пищи необходимо построить ферму, рыбацкую хижину и мельницу.



В первую очередь убедитесь, что вы производите достаточно еды для ваших горожан. Не полагайтесь только на один вид продовольствия. Лучше всего производить все три вида продуктов (рыбу, мясо, зерно).

Многие здания требуют дерева для производства своих ресурсов. Одного дровосека и каменолома недостаточно, ведь доски и камни требуются и для апгрейда зданий.

Строения более высокого уровня производят тот же ресурс больше и быстрее, но и на содержание требуют немало.

Улучшенный замок хранит больше ресурсов. На улучшенном рынке можно продавать больше видов товаров. Процент производства каждого ресурса можно регулировать исходя из необходимого количества.

Каждые 10 дней необходимые ресурсы забираются со склада замка. Если у вас недостаток продовольствия, здания не смогут работать, понизят производство или вовсе остановят свою работу.

Необходимые ресурсы могут быть куплены на рынке. При уничтожении зданий потраченные на постройку материалы будут возвращены на склад.

Как только вы построите бараки и произведете несколько мечей, откроется возможность посылать воинов в набег в ближайший город. Управлять отрядом рыцарей можно либо самостоятельно, либо автоматически.

На набег дается определенное количество времени, по истечении которого ваши рыцари вернутся в бараки, а вы будете уведомлены кратким обзором о количестве награбленных ресурсов.

Приготовитесь и к неожиданностям, таким как воры, пожары, ураган и эпидемии. Тут уж все зависит от вашей реакции и мгновенных решений. Радует и количество настроек: автосохранение, вывод подсказок, освещение, звук (кстати, мелодия очень приятная), вибрация и вид управления.

Оценка: 10. Не побоюсь выставить этой игре максимальную оценку. Ничего подобного в мобильной игровой индустрии я не встречал (если не сравнивать с первой частью игры Townsmen). Для любителей жанра — однозначно это шедевр. С удовольствием потратил на нее пару десятков часов.

AdianOFF
adams666@tut.by

АНОНС

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Название игры в оригинале: *Galactic Civilizations II: Dread Lords*
Жанр: *глобальная стратегия*
Разработчик: *Stardock*
Издатель: *Strategy First*
Дата выхода: *февраль 2006 года*

Пару лет назад многим могло показаться, будто бы жанр пошаговых космических стратегий медленно, но верно вымирает. Master of Orion III принес фанатам одни разочарования. Других подобных проектов на горизонте видно не было. В самую пору было идти и начинать дебоширить на рынках, требуя от продавцов в лепешку расшибиться, но найти что-нибудь новенькое, пошаговое и про космос. Как это ни странно, некоторые на рынок пошли. И не прогадали — продавцы предложили им Galactic Civilization — реинкарнацию старой стратегии на "звездную" тематику. А эта стратегия оказалось не такой уж и простушкой, как можно было бы предположить с первого взгляда.

Но давайте несколько отвлечемся от темы и глянем на тех людей, которые эту игру подарили миру. Команда Stardock — относительно небольшая фирма, значительная часть сотрудников которой занята разработкой программного обеспечения. По сути, подразделение, которое занималось разработкой игры, насчитывает всего восемь (!!!) человек. Из-за такой нехватки людей многие идеи в первой части игры так и не были реализованы. Не хватало кампании (ее добавили в дополнении), была только одна играбельная раса (люди), мультиплеер отсутствовал напрочь (даже игра на одной машине). Но все это не остановило любителей жанра. Еще бы — Galactic Civilizations стала игрой, которая покорила их сердца. Ведь именно она наилучшим образом сумела отобразить принцип четырех X (explore, expand, exploit и exterminate), дать нам возможность заниматься колонизацией и торговлей, исследованиями и войной. В игре было и уничтожение планетных систем Звездами Смерти, и разнообразные случайные события, и настройка своей расы, и даже возможность превращения в "белого и пушистого" или же "черного и скользкого" (с соответствующим изменением интерфейса и музыки). Плюс к тому, искусственный интеллект творил чудеса — на высших уровнях сложности редко выигрывали даже профессионалы, а молодые игроки так и вовсе не рисковали играть выше, чем на normal. Добавьте сюда систему Metaverse — каждый игрок может отсылать свои игровые результаты, они тщательно фиксируются и размещаются на сайте. А число партий, сыгранных лидером нынешнего рейтинга, уже перевалило за тысячу (!).

Надо сказать, что разработчики чрезвычайно удивились факту успеха своего детища. Изначально они рассчитывали продать игру небольшим тиражом и делали ее скорее для себя, чем для широкого круга пользователей. Но внезапно, казалось бы на пустом месте, возникла толпа фанатов нового начинания и стала требовать продолжения. Stardock долго не сопротивлялась и разработала адд-он. А потом засела за полноценный сиквел.

К чести ребят, они не стали гнаться за деньгами и решили подойти к делу обстоятельно. На данный момент имеется первая бета-версия игры, но "бет" будет еще минимум две, — Stardock хочет до максимума отточить все элементы геймплея. Впрочем, о многом известно уже сейчас. Базовая концепция игры, как пошаговой стратегии о войне за звезды, останется неизменной. А вот практически все остальное будет переделано в сторону улучшения (на мой взгляд).







Начнем с фундаментального — нашего alter ego. Ранее было как — берем человеческую расу, настраиваем ее параметры и начинаем игру. Теперь же можно будет выбрать из более чем десятка рас (люди в списке остались). Хотите — станьте коллективным разумом Йор, или же рептилиями Дратами, а то и вовсе насекомоподобными Таланами. Само собой, что у каждой расы свои "плюсы" и "минусы". Так, товарищам, предпочитающим агрессивный стиль игры, лучше всего взять Дренжинов, великолепно сражающихся в космосе. А тем, кто давно мечтал о расширении своего влияния мирными средствами и доминировании в Организации Объединенных Планет, лучше всего подойдут отличные дипломаты-Люди. Но и это не все — в Galactic Civilizations II будет конструктор рас, разрешающий вам создать свою расу с нуля и даже задать ее внешний вид (с помощью программ типа 3D Studio). Даешь невообразимые сочетания и экстравагантную внешность!

Играть можно будет в трех режимах. Первый — нелинейная кампания. Если вы помните, в дополнении к первой части "Пророчество Алтариан" кампания заканчивалась, если вы проигрывали в одной из миссий. В сиквеле такого не будет. Ну, проиграли одну битву — ничего страшного. Противник, конечно, усилится, но всегда можно будет отыграться на нем на другой карте и вернуть положение в состояние равновесия, а то и переломить в свою пользу.

Окончание на стр. 32

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

FAQ по D&D

Поклонники настольной ролевой системы D&D (редакция 3.5) могут зайти на http://www.wizards.com/dnd/files/Main35FAQv03252005.zip и скачать последнюю версию ответов на часто задаваемые вопросы по разнообразным аспектам игры. Тем, кто играет постоянно и именно в эту редакцию, советую скачать файл в обязательном порядке.

"Небожители" в продаже

Появилась в продаже новая российская коллекционная карточная игра "Небожители". А в России по игре уже даже запланированы турниры. Более подробно об игре вы можете посмотреть на http://www.godlike.ru.

"Звезда" за год

Компания "Звезда" сделала ряд анонсов относительно развития своей системы "Эпоха битв". В течение года планируется выпуск большого количества наборов, в том числе — "Республиканский Рим. Кавалерия" (для Древнего мира), "Императорская старая гвардия" (для "Наполеоники"), "Римская крепость" и прочих наборов с миниатюрами. Также нас ждут несколько больших наборов, богатый выбор артиллерии (в том числе средневековой) и несколько новых игр из серии "Гексостратегии". В последнем случае, правда, позволю усомниться в правдивости приводимой информации — новые инкарнации "Гексостратегий" мы ждем не первый год, а воз и ныне там. Хотя надежда еще осталась...

Французские рыцари

Новый набор для "Эпохи битв" — "Французские рыцари" — поступил в продажу. Девятнадцать фигурок тяжеловооруженных и закованных с ног до головы в броню рыцарей готовится к схваткам на столе. В самом скором времени на сайте www.ageofbattles.ru обещают повесить цветную картинку набора и боевые характеристики воинов из него.

Карту — победителю!

В ККИ "Война" отныне всем победителям официальных турниров будут вручаться специальные номерные карты, свидетельствующие об их заслугах. Эти карты будут выпущены в нескольких видах соответственно уровням турниров.

День Победы

"День Победы" — название специального выпуска ККИ "Война", приуроченного к событиям 60-летия Победы. "День Победы" будет использовать несколько упрощенную механику (по сравнению с "Блицкригом"), а основой для его событий стал штурм Берлина советскими войсками. В Москве уже прошел первый турнир по данной игровой системе, а в скором времени на ее основе будет выпущена онлайновая версия карточной игры.

"Технологии" в действии

Сайт компании "Технолог" (http://www.tehnolog.ru) продолжает обновляться и приобретает все более законченный вид. Теперь на нем появился новый раздел "Статьи", где уже помещен первый материал — о покраске пехоты наборов "РобоГир". Будем надеяться, дело на этом не застопорится и мы увидим новые статьи о продукции "Технолога", в том числе о настольно-печатных играх.

"Гермес и Компания"

В магазинах страны уже продается экономическая настольная игра "Гермес и Компания" (известная также как "ГЕРМЕСиК"), разработанная в Беларуси. Проект предназначен в основном для детей школьного возраста и призван ознакомить их с особенностями рыночной экономики. Игрокам предстоит добывать сырье, организовывать и покупать предприятия, производить товары и продавать их в магазинах. Правила игры, с одной стороны, просты, с другой же — имеют специальное расширение для детей старшего школьного возраста. Сайт проекта расположен по адресу http://germesik.at.tut.by/.

Шпионим помаленьку

Компания "Астрайт" выступает издателем настольно-печатной игры "Шпионы". Действие ее развернется в 30-ые годы прошлого века. В то время тысячи ученых разрабатывали новейшие изобретения, а разведки мира за ними охотились. Нам предстоит стать во главе шпионской сети одного из четырех государств — Великобритании, Германии, СССР или Франции — и развернуть бурную деятельность на территории Европы. Под начало каждого игрока станет шестеро агентов, которые будут заниматься кражей секретов и доставкой их на Родину. Естественно, что в деятельности "рыцарей плаща и кинжала" не исключены провалы, а часть шпионов может даже попасть в тюрьму, благодаря успешной деятельности вражеской контрразведки. В целом, идея интересная, осталось посмотреть на реализацию.



Турнир по "Войне"

15 мая в Клубе Настольных Игр "Кронверк" пройдет турнир профессионального уровня по ККИ "Война". Для турнира будут использованы карты выпуска "Сталинград" с допущенными картами из "Блицкрига" (согласно списку совместимости на сайте разработчиков — www.gamewar.ru). Турнир посвящен 60-летию Победы, а его победители получат награды от разработчиков. Более подробно о правилах турнира можно будет узнать на сайте www.bg.belhost.by.

Morgul Angmarsky

АНОНС

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Начало на стр. 31

Второй режим — игра на заранее созданных одиночных картах. И третий — стандартная "песочница" с заданием параметров карты и ее случайной генерацией.

Действие игры начнется через пару десятков лет после окончания событий "Пророчества Алтариан". Империя Дренжинов все активнее завоевывает космос и требует от остальных рас полного подчинения. Но и на старуху бывает проруха — в своей погоне за артефактами Предтеч Дренжины будят самих Предтеч — расу, у которой есть второе имя — Лорды Ужаса (вынесенное даже в название). Лорды Ужаса начинают войну против Дренжинов, борясь за свои артефакты. А остальные расы в это время пытаются объединиться, создать некое подобие "третьей силы" и "разобраться" с первыми двумя. Что ж, нечасто нам дают возможность выступить в роли "третьего мира", победив при этом первые два. Идея неплоха.

Графика в игре значительно улучшится. Она будет переведена в 3D и станет соответствовать современным стандартам. Игроки наконец-то смогут менять разрешение, приближать и удалять камеру. Планируется, что при приближении камеры можно будет разглядеть на отдельно взятых планетах города, а на кораблях — капитанские мостики. И при этом системные требования у второй части будут меньше, чем у оригинала, можете себе такое представить? Графический движок сможет автоматически подстраиваться под возможности машины — владельцы стареньких Pentium 400 MHz смогут увидеть игру без тормозов, но и без особых изысков. Ну а сторонникам постоянного апгрейда разработчики предложат полноценное 3D с многочисленными "наворотами". Конечно, вы можете этому не верить — игру с улучшенной графикой и "упавшими" системными требованиями представить сложно, но команда Stardock уже показала свое умение с честью выходить даже из самых сложных ситуаций, надеюсь, и здесь нас не обманут.

Изменения на карте коснутся не только графики. Изменится и сама планетарная концепция. В первой части ведь как все было — на глобальной карте размещались только звезды и получалось, что если одна из рас колонизировала планету у звезды, то на все остальные планеты могла претендовать только эта раса, ведь звезда переходила в ее прямое подчинение. В сиквеле же планеты, как и звезды, будут размещаться на глобальной карте (не более четырех планет на звезду). В теории, у одного и того же светила могут вращаться планеты четырех рас. Но будут ситуации и "покруче" — обещают, что в некоторых ситуациях две расы получат стартовые позиции в одной и той же звездной системе. Думаю, нетрудно понять, какая жестокая борьба развернется между ними за доступные земли для заселения.

Кстати, фразу "земли для заселения" я здесь ввернул не ради красного словца. Планеты, как и ранее, отличаются по качеству. Но теперь от качества зависит не только и не столько рост населения, как количество зданий, которые вы сможете возвести на планете, — уже нельзя будет отгрохать на каждой планете все постройки и наслаждаться всеобщей универсальностью. Есть на планете Карн-Дум, скажем, пятнадцать участков для застройки, используйте их так, как вам угодно, но помните, что до исследования технологий терраформирования превысить лимит не удастся (да и потом превышение будет не таким большим, как хотелось бы). Итак, нас подталкивают к тому, чтобы серьезно заняться специализацией планет. Где-то строить верфи, где-то — заводы, а где-то — фермы. Этому способствует и новая концепция планетарных ресурсов. Так, там, где полно полезных ископаемых, лучше всего строить фабрично-заводские комплексы. А из плодородных планет делать "закрома Родины".

Планеты кардинально будут отличаться и по внешнему виду и по распределению ресурсов. При этом в одной отдельно взятой игре двух похожих планет вы не встретите, — за это отвечает специальная функция в игре. Кроме планет же в космосе мы увидим и другие тела — луны, астероиды и т.п. Астероиды можно будет перерабатывать на полезные ископаемые, зачем же нужны спутники, пока неясно, но все уверены, что Stardock и их используют на максимальную катушку.



Произойдут изменения и в производственной сфере. Больше не получится догонять производственные мощности планет до таких высот, что ультрамощные корабли строятся пачками. Производство будет считаться в "щитах" (знакомо, не правда ли?), и определенный порог ни за что нельзя превысить. Это серьезно поменяет стиль игры на финальных стадиях, но все последствия такого нововведения пока понять сложно.

Вообще, вторая часть игры пытается вобрать в себя лучшее из других космических стратегий (причем не только компьютерных, но и настольных — не зря же разработчики большие поклонники "Сумерек Империи"). Так, коренным образом будет переделана концепция космических кораблей. Больше нас не будут заставлять пользоваться только заданными моделями. Исследовали новую оружейную технологию, пошли в конструктор кораблей — и создали новую модель звездного крейсера. Каким он получится, только вам решать: кто-то предпочтет сильную защиту, но слабые пушки, другой сделает упор на скорость, а третий — на огневую мощь. Но в любом случае подобное решение можно только приветствовать — самостоятельного создания кораблей в первой части нам очень и очень не хватало. Кстати, внешний вид будущей "грозы космических просторов" можно также задать самому.



Характеристики корабля претерпят не меньшие изменения. Будет три типа атак (вроде лучевой или ракетной) и столько же типов брони. Старый как мир, но действенный принцип "камень-ножницы-бумага", впрочем, остается в силе. И это дает огромный простор для творчества кораблестроителей и адмиралов. Ведь каждая броня максимально эффективна только против одного вида оружия из трех и уязвима против какого-нибудь другого. Аналогичная ситуация складывается и с оружием. В итоге, быть "сильным всегда и везде" просто невозможно. На этом можно построить отличную стратегию (и не одну). В качестве примера приведу такой вариант: строим корабли, атакующие лучевым оружием, и приучаем врага к ним. Когда же он полностью заменит свои суда на максимально защищенные от лазеров, выводим из "запасников" флот, вооруженный ракетами, и разносим не подозревавшего подвоха соперника в пух и прах.

Огромную роль станут играть и флоты — это не просто группа кораблей, сведенная вместе для единства управления, а полноценное боевое соединение. И флот в бою получает бонусы (зависящие от его мощи). Но чтобы не встречались битвы типа "тысяча на тысячу", разработчики решили ограничить количество и качество единиц в одном флоте. Скажем, вы можете взять в него два линкора или же обойтись пятком-другим легких кораблей (смотря, что вам, как флотоводцу, больше по душе). Со временем (с помощью исследований) количество кораблей во флоте можно будет увеличивать, но сражений на полкосмоса все равно не получится.

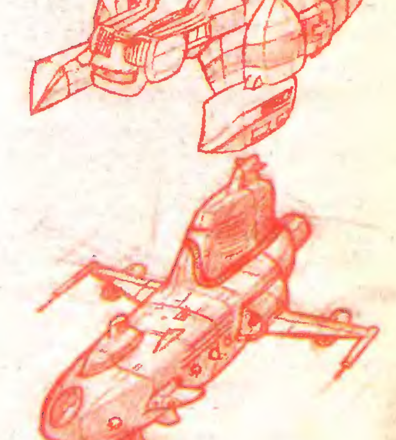
Возрастет роль дипломатии. Дипломатический экран станет представлять собой набор диалогов и предложений на все случаи жизни. Большое влияние на отношения одной расы с другой будут иметь совершенные во время игры действия (в том числе принятые по различным случайным событиям решения), а также уровень взаимоотношений в предыдущие десятилетия (согласно предыстории игры). Но разработка дипломатии пока находится на зачаточной стадии, и более конкретно о ней сказать нельзя.

Искусственный интеллект попытается улучшиться, хотя мне кажется, что дальше уже некуда. Но Stardock уверяет, что всегда есть место для совершенства, и продолжает шлифовать "электронные мозги". К счастью для новичков, возможность гибкой настройки интеллекта противников никуда не денется, и любой игрок сможет найти себе соперника по силам.

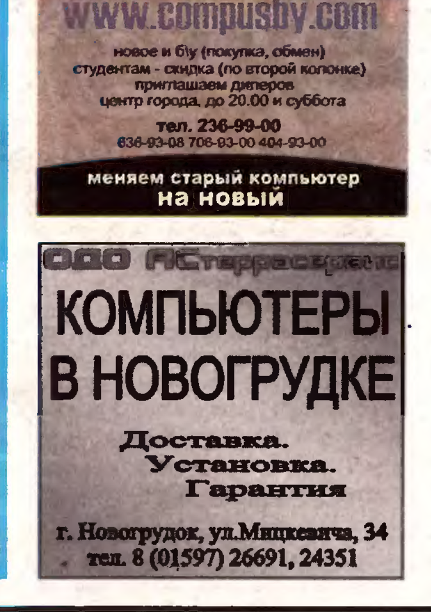
Останется в действии и система Metaverse — каждый желающий сможет отправить результаты сыгранных партий в Интернет и увидеть себя в таблице рекордов, где отмечаются игроки со всех уголков земного шара. А вот мультиплеера не будет. Однако представители Stardock грозятся, что в дополнении ко второй части (запланированном почти за год до выхода самой игры) появится возможность сразиться с живыми противниками. Еще в аддон войдут всякие полезные идеи, предложенные фанатами после выхода Dread Lords.

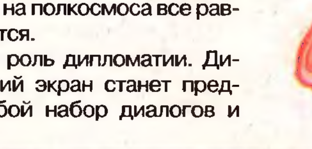
Все вышесказанное наводит меня на мысли о том, что. Galactic Civilizations II почти наверняка станет идеалом космической стратегии. Очень сложно придумать какую-нибудь идею в жанре, которая еще не пришла в голову Stardock. А из этого может последовать только один непреложный факт — игра надолго станет эталоном, превзойдя все, что до этого было сделано в направлении 4X. По крайней мере, я с этим выводом согласен и надеюсь, что вы, прочитав вышесказанное, со мной согласитесь. А расстраиваться можно только одному — ждать ведь еще так долго, около десяти месяцев.

Morgul Angmarsky









виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 63161 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
© "НЕСТОР", 2005.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

Подписано в печать 4.05.2005 г. в 18.00.
Тираж 31808 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 2431.